PC WORLD VIETNAM

THÁNG 06.2005 SỐ 19

WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH ... GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

SẢN PHẨM CNTT ƯA CHUỘNG NHẤT 2005

Trang 54a

Bão Kuốc luận anh hùng

GIẢI MAY MẮN CHO NGÀY HÈ VUI!

JADE EMPIRE

Giá: 7000 đồng

Công Thành Chiến
Võ lâm truyền kỳ
www.volam.com.vn
SẮP PHÁT HÀNH
Game Online Kiếm Hiệp
Bản quyền trò chơi thuộc công ty Kingsoft
VinaGame độc quyền phân phối tại Việt Nam
KINGSOFT
金山软件股份公司
VinaGame

THÁNG 6.2005 - SỐ 19

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh, Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm, Huỳnh Minh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thanh Long

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdnd@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

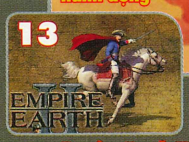
GIỚI THIỆU

20 Jade Empire – Bảo quốc luận anh hùng

6 Cold Fear – Ác mộng giữa đại dương

10 Freedom Force vs The 3rd Reich – Siêu nhân hành động

28 Tiger Woods PGA Tour 2004 – Trở thành tay golf chuyên nghiệp



13 Empire Earth II – Cuộc chiến xuyên thời đại

16 SWAT 4 – Công lý tối thượng

24 Star Wars - Episode III: Revenge of the Sith – Thiên hà an nguy...

26 Resident Evil 4 – Ngôi làng kinh dị

ĐIỂM GAME

30 Stolen – Siêu trộm

31 Second Sight – Sức mạnh tâm linh

32 Special Forces Nemesis Strike – Lực lượng đặc biệt

33 Delta Force Xtreme – Đặc nhiệm Delta

34 Midnight Club 3 : Dub Edition – Đêm nóng

35 Area 51 – Vùng tuyệt mật

SẮP PHÁT HÀNH

36 Blitzkrieg II – Bão lửa II

38 Rise & Fall: Civilizations At War – Đế chế tranh hùng

40 Timeshift – Dịch chuyển thời gian

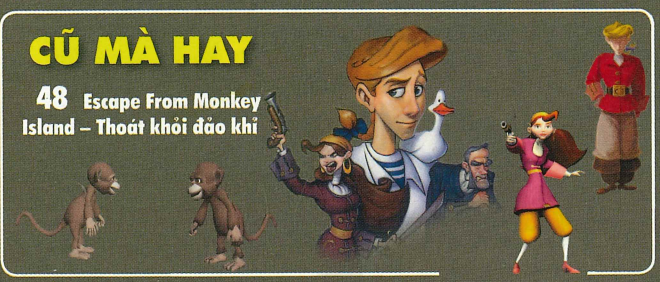
41 Without Warning – Đối phó khủng hoảng

42 Dark Watch: Curse Of The West – Lời nguyền miền Viễn Tây

45 Genji: Dawn Of The Samurai – Rồng cuộn, hổ phục

CŨ MÀ HAY

48 Escape From Monkey Island – Thoát khỏi đảo khỉ



47 Lịch phát hành Game tháng 6/2005

PHẦN CỨNG

51 FPT Elead G605 chơi game trực tuyến

52 Sony PlayStation Portable – Giải trí cầm tay mơ ước

TRỢ GIÚP

50 Cheat code tháng 6

SỰ KIỆN

54 E3 2005 – Xuất hiện lần đầu tại E3

Unlimited Potential, Infinite Possibilities

NX6800Ultra-T2D256

- 16 pipelines with NVIDIA CineFX 3.0 engine
- Support GDDR3 memory 256bit advanced memory interface
- NVIDIA High-Precision Dynamic-Range (HPDR) technology
- 256MB Memory Designed for AGP 8X interface
- DirectX 9.0 and OpenGL 1.5 Optimizations and Support

NX6600-VTD128

- 8 pipelines with NVIDIA CineFX 3.0 engine
- Support GDDR3 memory 128bit advanced memory interface
- NVIDIA High-Precision Dynamic-Range (HPDR) technology
- 128MB Memory Designed for AGP 8X interface
- DirectX 9.0 and OpenGL 1.5 Optimizations and Support

Nhà phân phối:

TTC TRADING TECHNICAL COMPANY
HCMC: 116/4 Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM
Tel: (84-8) 9254234 - Fax: (84-8) 9254235

CÔNG TY TNHH VĨNH TRINH
94 Trần Quốc Toản, Q.Hoàn Kiếm, Hà Nội
Tel: (84-4) 9423558 - Fax: (84-4) 9423559
Website: www.vinhtrinh.com.vn

Các đại lý tại TP.HCM:

Cửa hàng HOÀN LONG	88 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9255323
Cửa hàng TITAN	410B N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 8344895
Công ty NOVA	18 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9253683
Cửa hàng PHONG VŨ	264C N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 9301292
Siêu thị máy tính NGUYỄN HOÀNG	104 Ng.Văn Cừ, Q.1	- ĐT: 9203404
Công ty THÀNH NHÂN	174-176 Bùi Thị Xuân, Q.1	- ĐT: 9250259
Công ty ANH CHÂU	37 Bùi Thị Xuân, Q.1	- ĐT: 8300454
Công ty TOÀN MINH	242 N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 9302080
Công ty KHAI THÔNG	236 N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 9305553
Công ty THIÊN LONG	104 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9250668
Công ty COMPRO	98A Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9250448
Công ty LONG BÌNH	44 Ng.Cư Trinh, Q.1	- ĐT: 8360699
Công ty PTEC	69 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9255946
SÁNG TẠO Computer	109 Bùi Thị Xuân, Q.1	- ĐT: 9254661

Các đại lý tại Hà Nội:

Mai Hoàng	9 Trần Hưng Đạo	Hà Nội - ĐT: 844.9330200	**Intersoft**	137 Chùa Bộc	Hà Nội - ĐT: 844.5635255
Đồng Tâm	93 Chùa Bộc	Hà Nội - ĐT: 844.8521831	**Long Thành**	36 Lý Nam Đế	Hà Nội - ĐT: 844.7336188
Lam Phương	19 Nguyễn Bỉnh Khiêm	Hà Nội - ĐT: 844.9431717	**Ngọc Hà**	104 Lê Thanh Nghị	Hà Nội - ĐT: 844.8683266
Vạn Xuân	8 Lê Văn Linh	Hà Nội - ĐT: 844.7471086	**Thành Tâm**	15 Phan Bội Châu	TP. Vinh - ĐT: 8438.569648
Vĩnh Xuân	39 Trần Quốc Toản	Hà Nội - ĐT: 844.9439121			

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

For more Information please refer to **www.msi.com.tw**

• All functions above are optional for all of MSI products. • MSI is a trademark of Micro-Star Int'l Co., Ltd. • Specifications are subject to change without notice. • All brand names are registered trademarks of their respective owners. • Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

CƠ HỘI RỘNG MỞ

Khởi động "Sản Phẩm CNTT Ưa Chuộng Nhất 2005"

Có lẽ không chỉ các nhà cung cấp sản phẩm/dịch vụ CNTT, mà cả bạn đọc TGVT – PCW VN đều đang háo hức đón chờ giải bình chọn "Sản Phẩm CNTT Ưa Chuộng Nhất" của năm nay – 2005. Bản thân chúng tôi cũng đang nỗ lực chuẩn bị cho giải với cùng tâm trạng.

Thị trường CNTT đã bắt đầu sôi động từ năm trước với sự lên ngôi của máy tính thương hiệu Việt. Tiếp đó là những chương trình máy tính giá rẻ không những giúp nhiều người có cơ hội tiếp cận với CNTT mà còn thúc đẩy ngành công nghiệp lắp ráp máy tính trong nước phát triển. Không chỉ vậy, thị trường viễn thông Việt Nam cũng "mở rộng" hơn với việc xuất hiện nhiều công nghệ - dịch vụ mới, giá hạ. Thời gian qua tiếp tục cho thấy sự phát triển mạnh của các sản phẩm tiêu dùng kỹ thuật số như điện thoại di động, máy ảnh số, máy nghe nhạc MP3...

Liệu sẽ có sự thay đổi về kết quả bình chọn năm nay trước những biến động tích cực của thị trường? Mặc dù không thể dự đoán trước nhưng ít nhất cũng sẽ xuất hiện những tên tuổi mới do đã có một số bổ sung vào danh sách sản phẩm bình chọn năm nay. Chủng loại sản phẩm năm nay vẫn được xếp theo 7 nhóm như năm ngoái, nhưng thay vì 25 chủng loại, đã tăng thành 30. Chúng tôi đưa thêm một số chủng loại như: lưu trữ USB, máy chiếu, modem...

Việc mở rộng danh sách sản phẩm bình chọn phản ánh một thực tế là nếu trước đây, nhiều sản phẩm CNTT chỉ được giới chuyên nghiệp sử dụng và biết đến thì ngày nay, những sản phẩm này đã bắt đầu trở nên quen thuộc với người dùng máy tính văn phòng và gia đình.

Cũng vì lý do này, năm nay chúng tôi mở rộng đối tượng tham gia bình chọn cho cả bạn đọc TGVT series B và Thế Giới Game với hy vọng sẽ có nhiều người tham gia hơn.

Về cách thức bình chọn, mời các bạn xem chi tiết ở trang 54a trong số này. Cũng như năm trước, bình chọn trực tuyến sẽ được tiến hành từ ngày 1/6/2005 tại *www.pcworld.com.vn*.

Thông tin liên quan đến giải "Sản Phẩm CNTT Ưa Chuộng Nhất 2005" sẽ được đăng trên các ấn phẩm của TGVT-PCW VN trong các tháng 5, 6, 7, 8 và trên website.

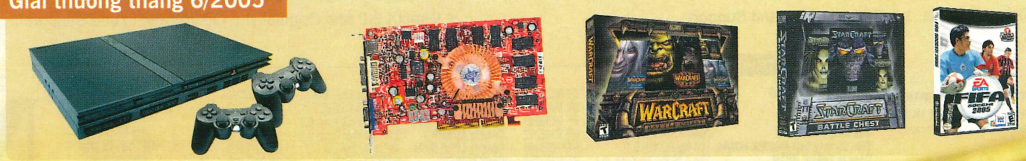
Đừng bỏ lỡ cơ hội tham gia vào sự kiện vô cùng ý nghĩa này bởi đây là dịp duy nhất để bạn bày tỏ quan điểm của mình. Và hơn nữa, hãy hy vọng bạn là người may mắn giành được giải thưởng giá trị vì sự đóng góp ý kiến của mình.

Cùng Thế Giới Game tiến bước

Những ngày hè tuyệt vời đang chớm nở cùng những đóa hoa phượng đỏ rực sân trường. Các bạn sinh viên, học sinh hẳn đang mong cho ngày đi nhanh, trong đó các game thủ có lẽ đang sắp xếp cho những ngày nghỉ êm đềm hay "hoành tráng". Chúng tôi còn mong rằng thời gian "xả hơi" của các bạn phải thú vị hơn. Cả tòa soạn đang tất bật chuẩn bị cho những giải thưởng hấp dẫn để trao tay người may mắn! Máy chơi game mơ ước PSP, card màn hình mạnh hay đĩa game bản quyền của các trò chơi sẽ được thi đấu trong giải toàn cầu World Cyber Games 2005... Chi tiết giải thưởng may mắn in trên phiếu rút thăm có trong các số báo Thế Giới Game tháng 6, 7, 8 năm 2005.

Tại sao không thử chứ? Chương trình chờ đón bạn từ 25/5 đến 31/8/2005.

Giải thưởng tháng 6/2005



Phối hợp thực hiện: THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM · HIỆP LỰC · MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL

TCL

Pirate Series

Độc Đáo Mạnh Mẽ

Thiết Kế Dành Cho Các Game Thủ

16.999.000 VND
(Đã bao gồm VAT)

Bảo hành 1 năm

Chuột và bàn phím khá ngầu
Âm Thanh Heard phone deluxe sống động độc đáo, tạo cảm giác trung thực

Đặc Biệt

Tặng Ngay
- *1 Head phone deluxe*
- *1 Thanh nhớ TCL 64MB*
- *1 Modem gắn trong*

Khi Mua Pirate Series từ 6/5/2005 - 1/6/2005

Pirate Series

Intel Pentium 4 - 2.8GHz

- Ram 512MB DDR
- Graphics Card : Geforce FX 5700VE 128MB
- HDD 80GB 7200RPM
- DVD ROM (16x)
- Monitor Pure Flat 17"
- Microsoft Multimedia Keyboard
- Microsoft Multimedia Optical Mouse
- Network card intergrated

Sản phẩm trưng bày và bán tại chuỗi cửa hiệu Bee-Next thuộc các siêu thị Co.opmart :

- 571 Nguyễn Kiệm, Q. Phú Nhuận	Tel: (848) 913 8429
- 168 Nguyễn Đình Chiểu, Q.3	Tel: (848) 930 0858
- 189 Cống Quỳnh, Q.1	Tel: (848) 9256162
- Xa Lộ Hà Nội, 191 Quang Trung, Q.9	Tel: (848) 730 8831
- Showroom 199-205 Nguyễn Thái Học, Q.1	Tel: (848) 920 1477
- 127 Đinh Tiên Hoàng, Q. Bình Thạnh	Tel: (848) 551 0963

intel inside pentium 4

Intel, Intel logo, Intel inside, Intel inside logo, Celeron, Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in The United States and other Countries.

CÔNG TY BEESNEXT (phân phối độc quyền máy vi tính K series & Pirate series), ĐT: (08) 930-2818 * Fax: (08) 930-2819

WE MAKE A DIFFERENCE

TCL Công Ty Điện và Điện Tử TCL (Việt Nam) : 10A Trần Hưng Đạo, P.Phạm Ngũ Lão, Q.1, TP.HCM, ĐT:(08) 8.373.880 - 8.373.879 * Fax:(08) 8.373.858

COLD FEAR

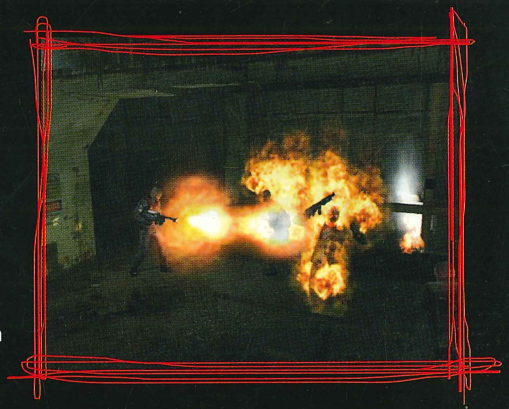
ÁC MỘNG GIỮA ĐẠI DƯƠNG

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Có gì khác biệt giữa một bộ phim kinh dị và một trò chơi kinh dị? Cũng đem cho người ta cái cảm giác lo sợ phập phồng, cũng khiến những ai yếu tim "toát mồ hôi lạnh" trong những trường đoạn cao trào. Thế nhưng, để được tận hưởng cái cảm giác hồi hộp len lỏi vào từng tế bào trên thân thể thì game mới chính là hình thức giải trí "đã" nhất. Trong năm nay, khi thể loại game hành động đang lên ngôi, các trò chơi kinh dị cũng được ưu ái dành riêng cho một chỗ đứng trên nhiều hệ máy khác nhau. Nếu chỉ mới mấy tháng trước, Cold Fear (CF) còn làm điên đảo các fan của hệ máy PS2, thì ngay lập tức sau đó hệ PC cũng có phiên bản cho riêng mình. Khen có mà phê bình cũng không phải là ít. Liệu sau khi chuyển sang PC, CF có chiếm được cảm tình của tín đồ game kinh dị? Điều này chắc chắn cần phải có sự trải nghiệm của các gamer.

CỐT TRUYỆN ĐẦY KỊCH TÍNH

Một con tàu đánh cá khổng lồ đang vùng vẫy giữa cơn bão biển hung tợn. Một chiếc điện đàm bằng sóng vô tuyến nhỏ bé không thể giải thoát bạn khỏi cái chết đang tiến đến rất gần. Một bên là loài ký sinh trùng khát máu, một bên là sóng biển tàn bạo, chỉ chực chờ những giây phút khinh suất để hất tung và vùi dập bạn giữa đại dương sâu thẳm. Trong vai Tom Hansen, một nhân viên cứu hộ vùng biển, bạn nhận lệnh tiếp cận chiếc tàu săn cá voi của Liên Xô (cũ) đang mắc kẹt giữa những luồng sóng thịnh nộ, để giải cứu những người bị nạn. Thế nhưng, không như nhiệm vụ của một nhân viên cứu hộ bình thường, Tom phải đối đầu với những nguy hiểm vượt xa những gì mà con người có thể tưởng tượng ra. Bao trùm cả con tàu bí ẩn là sự sợ hãi kinh hoàng của thủy thủ đoàn, bởi sự xâm chiếm của những xác chết hồi sinh khát máu kỳ lạ đang săn đuổi đến cùng những người sống sót. Một mình cô độc giữa biển đen, giữa một không khí chết chóc khủng khiếp đang chờ đợi, lối thoát duy nhất của bạn là phải chiến đấu, để giành cơ hội sống sót mong manh giữa lòng đại dương bao la...



KINH DỊ VÀ HÀNH ĐỘNG

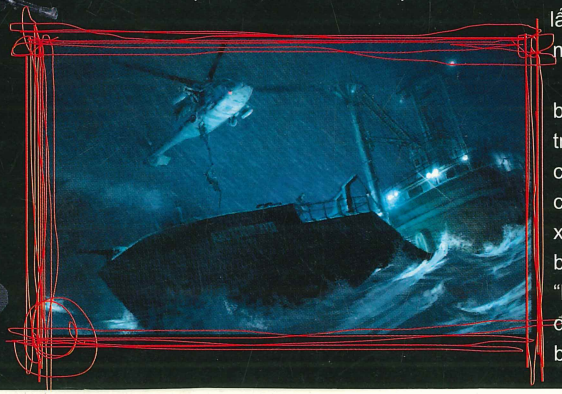
Không mang đến một bầu không khí nặng nề như Doom 3 hay ảm đạm như Silent Hill, CF có một khởi đầu tương đối "nhẹ nhàng". Ít nhất là trong những phút dạo bước ban đầu, để bạn còn kịp nhận biết được mình đang ở đâu và phải làm gì. Một mình bước đi trên con tàu vắng tanh bóng người, gió rít từng cơn bên tai, từng chút từng chút một, game sẽ khiến cho nỗi sợ hãi nhanh chóng lan ra và gặm nhấm lấy từng nơron thần kinh của bạn, như loài ký sinh trùng đã làm trong game với những nạn nhân của chúng. Trong CF gần như bạn phải đặt nỗi sợ của mình vào mọi thứ mà mình nhìn thấy: những xác chết có thể bật dậy bất kỳ lúc nào, thủy thủ đoàn hóa điên bắn vào bất cứ thứ gì chuyển động, kể cả bạn... Và tin tôi đi, bạn có đủ cơ sở để tin rằng sợ hãi là một điều đúng đắn.

COLD FEAR

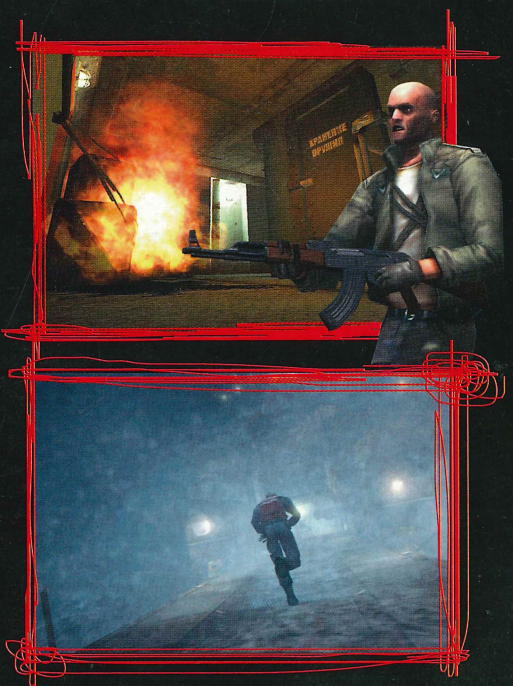
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Darkworks
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	08/03/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1 GHz hoặc tương đương, 256MB RAM, VGA 64 MB Geforce 3 trở lên, HDD 2,2 GB, Windows 2000 / XP. * Không hỗ trợ Geforce 4 MX
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 1,5 GHz hoặc tương đương, 512MB RAM, VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên

Trò chơi mang đến rất nhiều bất ngờ, cho dù bạn không muốn đón nhận chúng chút nào. Bắt đầu chỉ bằng kiểu "hù" nhè nhẹ như "có một bóng người lấp ló ngoài cửa sổ rồi vụt biến mất khi ánh chớp loé lên". Càng về sau, bạn càng được chào đón bằng những tình huống bí hiểm đến khi mức độ căng thẳng lên đến đỉnh điểm, đó mới là lúc "nhân vật chính" của trò chơi - những thây ma háu đói (zombie), thực hiện nhiệm vụ của mình. Chúng sẵn sàng nhảy xổ ra bất cứ nơi nào có thể làm bạn giật nảy mình. Ví dụ khi bạn đang cầm đèn pin lò dò trong một hành lang tối, thì cái nóc trần bỗng bung ra và rớt xuống một con zombie, "chộp" lấy ngay người bạn vào lúc bạn còn chưa kịp hoàn hồn! Bạn vốn cho rằng quái vật trong game kinh dị thường xuất hiện ở những chỗ tối? Tôi cũng đã từng đoan chắc như vậy cho đến khi bị "hù"... rớt tim bởi một cái thây ma bị "giấu" trong... tủ lạnh ngay giữa nhà bếp với đèn đóm sáng trưng!

Bản thân trò chơi không có nhiều quái vật, nhưng cũng khá đủ để bạn "lựa chọn". Trong đó sinh vật mà bạn phải đối đầu thường xuyên hơn cả là ExoMutant. Vốn là những con người bình thường bị lây nhiễm và chi phối bởi loài ký sinh, họ đã biến thành những sinh thú khát máu, man dại mất hết tính người. Do đã từng là con người, ExoMutant có khả năng sử dụng "thành thục" các loại vũ khí, nhưng món "ưa thích" nhất của chúng lại là một con dao bén ngót! Bạn cũng đừng để bị đánh lừa bởi vẻ ngoài zombie ngu ngốc của chúng. Bị thôi thúc bởi cơn đói khát, ExoMutant trở nên cực kỳ mạnh mẽ và vô cùng nhanh nhẹn. Trái ngược với người anh em có dáng đi lê lết trong Resident Evil, ExoMutant có thể lao tới bạn chỉ trong chớp mắt, khi bạn còn chưa kịp nhận ra chúng xuất hiện từ chỗ nào. Còn về sức mạnh? Thử tưởng tượng bạn và một con ExoMutant đang đứng cách nhau một cánh cửa bằng kim loại, thế mà chỉ sau vài cú đập "lịch sự", cánh cửa đã bẹp dúm và nó đứng sừng sững khoe bộ da xám xịt loang lổ ngay trước mặt bạn, để làm gì thì bạn biết rồi đấy! Tất nhiên, ExoMutant chỉ mới là một trong những "show trình diễn" mà CF đã chuẩn bị sẵn cho bạn. Ở các màn sau, nếu muốn chiến đấu với một cái gì đó to lớn hơn thì có ExoMass, nhanh nhẹn hơn thì có ExoShade, và đặc biệt nguy hiểm hơn là loài ExoSpectre với khả năng tàng hình, vồ lấy bạn từ tất cả mọi hướng.



Để trừng trị bọn quái vật này, trò chơi không cung cấp cho bạn các loại vũ khí xáp lá cà nhưng bù lại có cả một "kho" súng ống đạn dược đủ để bạn "làm cỏ" bọn zombie. Ngoài súng ngắn là vũ khí chính của Tom, người chơi có thể sử dụng thêm 6 món vũ khí khác rất hiệu quả trong mọi trường hợp: AK47 dành cho đối thủ ở xa, tiểu liên có gắn đèn pin và tia laser phù hợp khi sử dụng ở chỗ tối, súng phóng lao tẩm hợp chất protein để dụ zombie, súng ngắn có hoả lực rất mạnh nhưng chỉ thích hợp khi đối thủ đến quá gần vì nó không có hồng tâm để ngắm, và hai khẩu súng phun lửa, súng phóng lựu cuối cùng là lựa chọn tối ưu nếu phải chạm trán với nhiều kẻ địch cùng lúc. Đạn dược cho các loại súng khá dư dả tại các kho vũ khí nằm rải rác trên bản đồ, hoặc có thể lục tìm trong túi áo của bọn zombie sau khi đã hạ gục chúng.



Tuy nói là một trò chơi hành động kinh dị, nhưng chính xác thì ta có thể gói gọn CF trong hai chữ "chạy" và "headshot", bởi đây là hai hành động quan trọng và duy nhất mà bạn bắt buộc phải làm. Khi chiến đấu, trừ phi bạn là tay thiện xạ luôn có những phát bắn chính xác vào tử huyệt của chúng – cái đầu, bọn zombie hầu như... bất tử! Lý do vì sao thì sau khi chơi game bạn sẽ rõ.

Nhưng nếu bạn là "trùm" bắn "headshot" trong các trò chơi bắn súng, thì chỉ cần một khẩu súng ngắn, ta có thể "làm cỏ" mọi chuyện cho đến hết game! Có lẽ tôi vẫn chưa đề cập đến chuyện bạn đang đứng trên một chiếc tàu chao đảo, khiến tầm ngắm của bạn lắc lư liên tục. Nếu bạn giải quyết được điều tôi vừa nói, thì xem như bạn đã hoàn thành gần 80% trò chơi, vì ngoài những pha đấu súng căng thẳng, CF không hề có một câu đố nào khác làm chậm bước tiến của bạn, trừ việc game không cung cấp sẵn bản đồ, nên việc tìm đường hơi khó. Ngoài ra, một điều mà bất cứ ai chơi CF đều cảm thấy khó chịu: hệ thống lưu game. Một phần do được chuyển từ hệ console sang PC, mặt khác do "ý đồ" của nhà sản xuất muốn thử thách người chơi, nên trong game không có chế độ lưu nhanh (quick save), cũng như không cho người chơi biết chỗ nào có lưu, chỗ nào không. Chỉ đơn giản là khi kết thúc một nhiệm vụ, màn hình sẽ xuất hiện thông báo nhỏ yêu cầu lưu lại trò chơi. Nếu bạn vô ý chọn "No", thì xem như công sức vừa chơi "đổ sông đổ biển". Cách sắp đặt kiểu lưu này chưa hợp lý lắm, vì như đã nói, game chỉ lưu sau khi bạn hoàn thành một nhiệm vụ, nên nếu nhiệm vụ ngắn thì không sao, nhưng nếu nhiệm vụ dài và khó, bạn chỉ còn nước "cắn răng" đi cho hết màn!

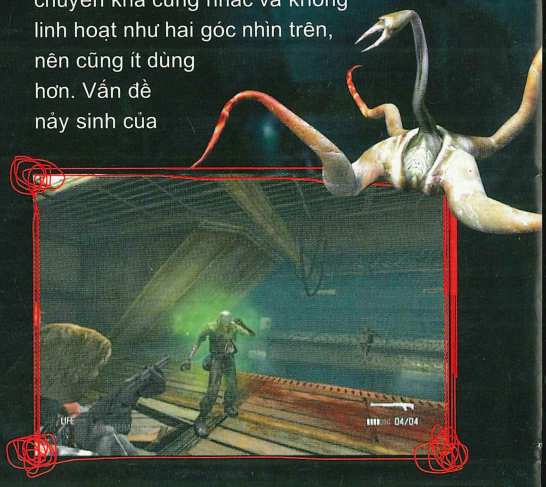
HIỆU ỨNG DÀY ĐẶC...

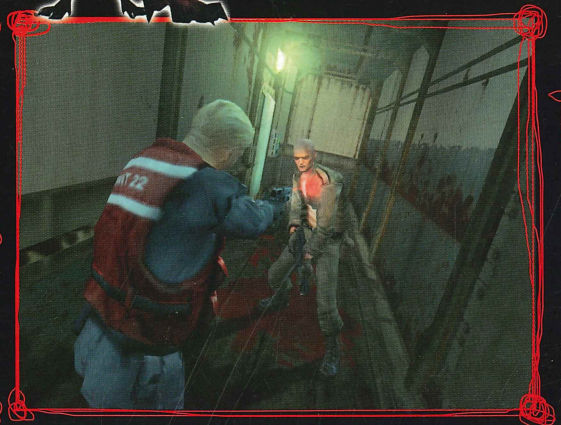
Lấy bối cảnh trên một con tàu giữa cơn bão biển, nên hầu hết các hiệu ứng được phát huy tối đa, nhằm lột tả sự dữ dội của hoàn cảnh. Và về phương diện này CF hoàn toàn có thể tự hào! Các hiệu ứng gió bão được thực hiện rất tốt và thực, đủ khiến bạn phải ái ngại mỗi khi bước ra ngoài boong tàu. Nếu phóng tầm mắt ra xa ngoài khơi, có thể bạn sẽ... há hốc mồm vì thấy từng cơn sóng khổng lồ đang đổ xô kéo tới như muốn nuốt chửng con tàu mong manh. Trong khi đó, mưa rơi không ngớt làm nhòe đi ống kính camera và gây hiện tượng ảo giác khi nhìn... Sẽ không có gì đáng nói nếu bạn chỉ ở trong cabin, nhưng nếu (và chắc chắn bạn sẽ) rời khỏi cabin thì mạng sống của bạn gần như "tuỳ trời". Mỗi khi sóng đánh, con tàu lắc lư làm lệch tầm ngắm của bạn, dù cho đó là một khẩu súng gắn tia laser đi nữa. Có lúc gặp phải một con sóng thật sự lớn, con tàu nghiêng đi một góc, bạn trượt khỏi boong và rơi tõm xuống biển đen sâu thẳm. May mắn hơn, bạn sẽ chỉ va phải những kiện hàng, những móc câu treo lơ lửng trên đầu, và tùy theo cấp độ bạn đang chơi mà lượng máu mất đi sẽ nhiều hay ít.

Âm thanh cũng góp phần rất lớn cho chất kinh dị của CF. Do đó, nếu tắt loa mà chơi thì xem như sự hào hứng giảm đi hơn 70%. Âm thanh trong CF được chia làm hai phần ứng với hai khu vực: nội cảnh (indoor) và ngoại cảnh (outdoor). Trong đó, phần ngoại cảnh có thể kể đến tiếng gió biển gào rú, luồn qua từng ngóc ngách trên tàu rồi rít qua tai người, gây cảm giác tê buốt, "mê hoặc" người chơi đi theo "tiếng gọi của đại dương"... Trái lại, phần nội cảnh thì sự im lặng làm chủ đạo. Tuy không im lặng tuyệt đối, vì bạn vẫn còn nghe thấy tiếng gió gào ngoài kia, nhưng đó mới là dụng ý của CF: dùng "động làm nền cho tĩnh". Tác dụng của sự im lặng này rất ghê gớm. Im lặng đến mức bạn nghe được tiếng bước chân mình vang vọng bên tai, mà nghe như có ai đang theo bước đằng sau! Nghe được tiếng bì bõm lội nước giữa một một căn phòng bị ngập. Thậm chí, bạn còn cảm nhận được cả nhịp tim của Tom (hay của bạn?) càng lúc càng lớn khi tiến gần đến một xác chết. Và chắc chắn, tim bạn sẽ chỉ chờ cơ hội mà nhảy ra ngoài khi nghe tiếng bọn zombie rên rỉ đâu đó trong cabin...

...NHƯNG KHÔNG CHE HẾT KHUYẾT ĐIỂM

CF hoàn toàn không phải là một trò chơi tồi, nhưng đáng tiếc là nội dung hay của game lại đi kèm với một lối chơi thiếu chuyên nghiệp. Không ít lần tôi phải thở dài vì bị chết "tức tưởi" bởi một lỗi không đáng có của trò chơi. Trong một vài trường hợp, game bộc lộ sự yếu kém ở khâu thiết kế góc nhìn camera. Trong CF, có hai góc nhìn: là góc nhìn thứ ba dùng để di chuyển, và một nửa của góc nhìn người thứ nhất (nhìn từ ngang vai nhân vật, giống với góc nhìn trong Resident Evil 4, một số người gọi đây là góc nhìn thứ hai, khá lạ!) để nhắm bắn. Ngoài ra, còn một góc nhìn khác cũng là ngôi thứ ba, nhưng khó có thể bắn do máy nhắm tự động, nên xoay chuyển khá cứng nhắc và không linh hoạt như hai góc nhìn trên, nên cũng ít dùng hơn. Vấn đề nảy sinh của





CF đến từ góc nhìn thứ ba, bởi camera được thiết kế theo kiểu "khóa" cứng từ phía sau nhân vật, nên mỗi khi Tom di chuyển, bạn phải chờ camera quay đúng hướng nhìn của nhân vật mới đi tiếp được. Điều tưởng chừng bình thường này lại là "cơn ác mộng" cho những tình huống mà thời gian đóng vai trò quyết định. Ngoài ra, bạn cũng không thể chủ động trong những tình huống nguy cấp như vừa chạy vừa ngoái nhìn xem zombie đang ở đâu để "bồi" cho nó một phát súng.

Trò chơi khá đơn điệu về mặt trí tuệ nhân tạo (AI). Suốt game, ít khi nào bạn thấy nhân vật người có được một chiến thuật thông minh: chỉ đơn giản là "lăng xăng" tìm chỗ núp khi đối đầu và nã súng liên tục cho đến khi bị hạ thì thôi chứ không hề biết bắn che hay hỗ trợ đồng đội! Thậm chí ngay cả lúc chết, nhân vật vẫn biểu lộ sự đơn điệu do "rag-doll" thể hiện quá tệ. Bạn có thể kiểm chứng bằng cách thử bắn vào hai hay nhiều tên lính đang đứng gần nhau, chúng sẽ có cùng một tư thế và giống nhau ở cả từng nhịp thở thoi thóp.

HAY NHƯNG CHƯA CHÍN

Nói một cách khách quan thì CF là một game hay. Bản thân trò chơi cũng biết sử dụng những tình tiết bất ngờ làm cho người chơi giật mình, sau mỗi cảnh lưu bạn lại "mở" (unlock) được một số hình ảnh trong quá trình thực hiện trò chơi v.v. Thế nhưng những cái hay của CF cũng chỉ dừng lại ở đấy. Bên cạnh các hiệu ứng gió bão bắt mắt thì cách chơi của CF còn tương đối nghèo nàn, tốc độ game chưa thực sự là thử thách với những tay chơi sành sỏi, thiếu đi những pha hành động thực sự gay cấn. Và game vẫn chưa đủ sức hấp dẫn để các gamer chơi lại nhiều lần. Do đó, nếu bạn thật sự mong chờ một game kinh dị có chiều sâu, thì CF chưa phải là game đạt đến "trình độ" như vậy đâu!

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

LỜI KHUYÊN

- Muốn biết xác chết đang nằm dưới sàn có phải là zombie hay không, hãy quan sát đôi mắt của chúng. Nếu chúng lấp lánh thì bạn có thể yên tâm cho nó một phát trước khi tới quá gần, vì 100% đó là zombie!
- Bất cứ khi nào bị zombie vồ lấy, hãy nhanh tay nhấn phím Action cho đến khi nhận được thông báo thì bấm chuột trái để đạt được Critical Hit, gây sát thương rất lớn cho đối thủ.
- Tận dụng các thùng xăng, van phun khí đốt, bằng cách bắn vào chúng để đốt cháy tất cả mọi thứ xung quanh kể cả zombie.
- Linh hoạt sử dụng súng bắn tên khi phải đối phó với quá nhiều kẻ thù, để dồn chúng thành một đám, rồi "tặng" chúng một quả lựu đạn hoặc một chùm lửa!

Thế Giới Game
GAMESHOW
CUỘC TRÌNH DIỄN GAME VÀ CÔNG NGHỆ CHƠI GAME DUY NHẤT TẠI VIỆT NAM
ĐƯỢC TỔ CHỨC BỞI TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VN CÙNG
CÁC CÔNG TY TÊN TUỔI: INTEL, FPT-ELEAD, NOKIA, SAMSUNG VINA...
* ĐỊA ĐIỂM : TẠI SỰ KIỆN VIETNAM COMPUTERWORLD EXPO 2005
TRUNG TÂM TRIỂN LÃM VÀ HỘI CHỢ QUỐC TẾ TP. HCM - 446 HOÀNG VĂN THỤ, Q.TB
* THỜI GIAN: NGÀY 05 - 10/07/2005
* VỊ TRÍ GIAN: KHU C, GIAN 14, 16, 18
THẾ GIỚI GAME !
SÔI ĐỘNG & HẤP DẪN

SIÊU NHÂN HÀNH ĐỘNG

Freedom Force vs The 3rd Reich đã "suýt" giật điểm 9 mà các tạp chí dành tặng cho, nếu không vì các lỗi nhỏ.

"Không đâu dễ làm anh hùng hơn là game"

Gamespy đã từng có lời nhận xét như vậy. Nhưng làm là một chuyện, còn cách thực hiện ra sao lại là chuyện khác. Sau sự ra đời của các game về anh hùng, siêu nhân đầy chán ngán như Spider Man (bản PC), Cat Woman, Batman v.v... có vẻ như siêu nhân chỉ còn ăn khách trên màn ảnh và truyện tranh, game không còn là miền đất hứa cho những người hùng như thế nữa. Thế rồi cho đến một ngày, mọi lời bàn tán bị dập tắt khi Freedom Force xuất hiện, nó làm cho người ta phải chú tâm say mê thưởng thức hơn là bàn luận...

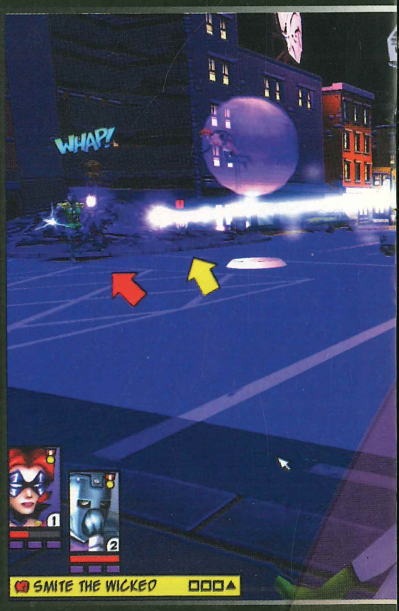
Bí ẩn chồng chất

Câu chuyện Freedom Force vs The 3rd Reich (FF3R) bắt đầu như một chấm dấu hỏi. Nữ siêu nhân Alchemiss bị săn lùng bởi những đồng đội Freedom Force – một lực lượng gồm những con người bị nhiễm năng lượng X bí ẩn. Mọi việc dần dần hé mở khi bạn hoàn thành màn đầu của game. Đó chỉ là một giấc mơ, nhưng giấc mơ của siêu nhân khác với người thường, một giấc mơ báo trước tương lai: một ngày nào đó, Alchemiss sẽ đương đầu với Freedom Force. Và tại sao? Đáp án bất ngờ đang chờ bạn khám phá ở phút cuối...

Cũng như phần một đã đoạt giải cốt truyện hay nhất, phần hai lại tiếp tục với nhiều diễn biến bất ngờ, kịch tính, dẫn dắt bạn trải qua những giây phút hào hứng được làm siêu nhân trừ gian diệt bạo. Từng bước, từng bước bạn sẽ lần lượt mở ra những cái "gút" đầy bất ngờ và thú vị!

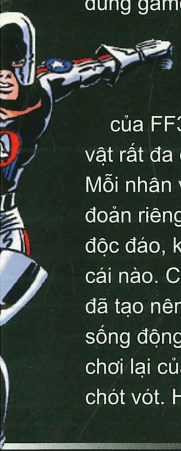
Không nhiều cải tiến nhưng vẫn hấp dẫn

Lối chơi của FF3R được chia làm 2 mảng chính: căn cứ và nhiệm vụ. Căn cứ là nơi bạn rèn luyện các nhân vật, kết nạp thêm đồng đội mới (qua các điểm thu được khi làm nhiệm vụ). Sau khi "rèn" các siêu nhân xong, phần nhiệm



FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH	
PHÁT HÀNH	VU Games
SẢN XUẤT	Irrational Games
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	15/03/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 733MHz+; RAM 128MB; VGA 32MB Geforce 2 trở lên; HDD 700MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP.
ĐỀ NGHỊ	PIV 1,5GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 3 trở lên.

vụ ra tay! Trong một màn bạn chỉ được phép điều khiển tối đa bốn nhân vật. Hầu hết công việc đều dồn vào... con chuột, chỉ việc nhấn và nhấn để di chuyển và tấn công. Tuy vậy, nó cũng đòi hỏi người chơi phải phân công tác chiến hợp lý cho nhiều nhân vật cùng lúc. Để kịp có thời gian suy nghĩ kế hoạch trong khi tốc độ game diễn ra nhanh, trò chơi cho phép bạn dừng game bất cứ lúc nào chỉ bằng một phím bấm đơn giản.



Điểm cuốn hút của FF3R là hệ thống nhân vật rất đa dạng và phong phú. Mỗi nhân vật có sở trường sở đoản riêng, tuyệt chiêu cũng độc đáo, không cái nào giống cái nào. Chính sự khác nhau đó đã tạo nên thế giới siêu nhân sống động và tăng thêm giá trị chơi lại của game lên mức... chót vót. Hơn nữa, để các siêu nhân mang tính "người" và gần gũi hơn với người chơi hơn, xen kẽ phần cốt truyện chính, nhà sản xuất đã lồng vào những câu truyện nhỏ kể về mảng đời của các siêu nhân, vì họ cũng từng là người bình thường như bao người trước khi bị nhiễm năng lượng X. Có thể nói 30% điểm thú vị của game đều nằm trong các câu truyện này, vì thế bạn đừng bỏ qua cơ hội vén bức màn bí mật của nhân vật mà mình đang điều khiển. Bạn có thể xem đây là cơ hội rèn thêm khả năng Anh ngữ của mình. Ngay cả khi bạn không hài lòng với hệ thống nhân vật tạo sẵn, trò chơi vẫn cho phép bạn "xắn tay áo", tự tạo cho mình một siêu anh hùng như mong ước. Biết đâu đó có thể là một người hùng "hỗn hợp" giữa người nhện và siêu nhân thì sao?

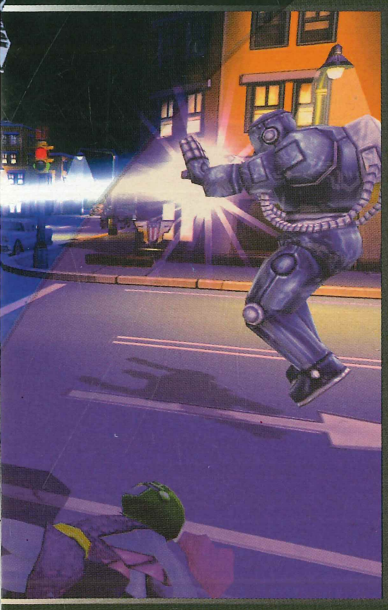
Điểm mới? Ngoài việc thêm một số nhân vật, game còn có những cải tiến hữu ích. Khi nhấn chuột phải lên đối tượng, hãy chú ý biểu tượng trước tên tuyệt chiêu, cái nào nhấp nháy là khắc tinh của đối tượng, đồng thời bạn có thể giữ thêm phím Ctrl để gia tăng khả năng sát thương cho siêu nhân. Dĩ nhiên, cái giá phải trả là nội lực của nhân vật sẽ tiêu hao rất nhiều (tùy tuyệt chiêu).

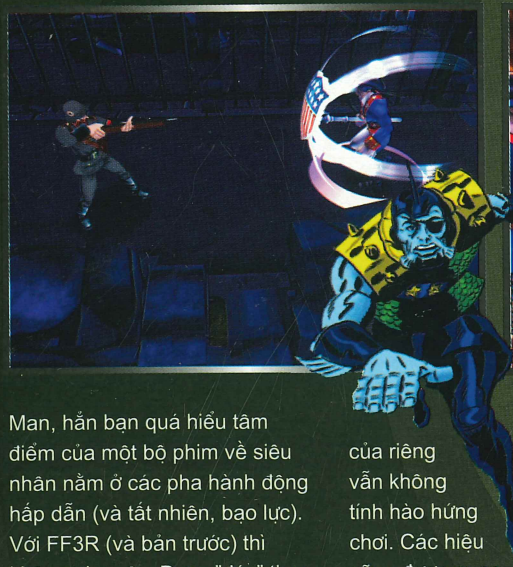
Nhìn theo con mắt điện ảnh, các siêu nhân của chúng ta khá giống như những gì bạn thấy trong phim: bay, nhảy lên nóc nhà, đánh người văng xa hàng trăm thước, phóng ra các tia năng lượng, mình đồng da sắt... Theo quan điểm của tôi, game không quá khó vì các anh hùng đánh đâu thắng đó, dù kẻ địch được trang bị vũ khí tối tân và cả những quái vật siêu cường. Nếu muốn dụng độ thử thách, game cũng có những con trùm để bạn đối phó, nhưng chúng cũng chẳng nghĩa lý gì, "vỏ quýt dày có móng tay nhọn", nếu đấu tay đôi không lại, bạn nên nghĩ đến cột đèn, thùng gỗ, thùng xăng.. v.v. tóm lại, bất cứ thứ gì cầm và ném được. Chúng luôn là đồng minh đắc lực trong những trận giao tranh một mất một còn.

Bên cạnh mục chơi Campain, game còn có chế độ Mutiplayer và Rumble Room (một cách gọi tên chế độ Skirmish của nhà sản xuất). Trong các mục chơi này, bạn có thể thiết lập một nhóm bốn người, từ siêu nhân đến quái nhân, thậm chí cả người thường và quái vật để tiếp tục hành hiệp trong các màn tạo sẵn hoặc đấu trí với những người chơi khác qua mạng. Việc điều khiển bốn nhân vật cũng là cách nhà phát triển xua đi cái lạnh lẽo của phần chơi mạng, vì thật sự, nó không xuất sắc lắm, nói thẳng ra là khá tẻ nhạt.

PHONG CÁCH "COMIC"

Sau nhiều năm "thai nghén", Freedom Force (FF) trở lại với đồ họa sắc nét hơn hẳn. Cảnh vật trong game đầy màu sắc tươi vui. bất kể bạn đang săn lùng kẻ xấu lẩn trốn ở Cuba hay phá hủy một cỗ máy nguy hiểm tại khu vực băng giá nào đấy, chúng đều có tông màu sáng rực rỡ. Điểm mạnh nhất của game chính là sự chi tiết và khả năng tương tác khá rộng với các đồ vật. Nghĩ mà xem, những trận chiến nảy lửa sẽ hấp dẫn hơn nếu có cái gì đó đổ vỡ. Và với FF3R, bạn sẽ không thất vọng. Có lần do "lỡ tay" phá hủy một góc nhà, tôi





khám phá ra chúng không "rỗng ruột" mà trang hoàng nội thất trông như thật!

Không chỉ vậy, nhà sản xuất còn rất tinh tế khi tạo nên các công trình kiến trúc và đồ vật rất đặc trưng cho mỗi vùng, ở từng thời điểm khác nhau. Quả vậy, thật dễ dàng nhận ra sự khác biệt giữa chiếc xe thời hiện đại và cổ xưa. Thêm vào đó, có tin đồn rằng, xe tăng sử dụng ở các màn thời Đệ Nhị Thế Chiến được mô phỏng theo hình dáng thật trong tài liệu "xe tăng vô địch" của Đức. Thật hư ra sao không biết, nhưng ít nhiều cũng thể hiện tính đầu tư nghiêm túc cho trò chơi của nhà làm game.

Nếu có dịp xem qua các bộ phim như The Hulk, Spider Man, hẳn bạn quá hiểu tâm điểm của một bộ phim về siêu nhân nằm ở các pha hành động hấp dẫn (và tất nhiên, bạo lực). Với FF3R (và bản trước) thì không như vậy. Được "đúc" theo mẫu hoạt hình - truyện tranh (comic) của phương Tây, đặc biệt rất gần gũi với những mẫu truyện của tập đoàn Marvel nổi tiếng. Trò chơi không hề nhuốm màu sắc bạo lực, tuy nhiên, bạn vẫn cảm nhận được những cú đánh trời giáng hay sức mạnh của các tia laser qua các ô chữ: "BOOM", "KO"... nhờ vậy, game vẫn giữ được bản sắc "hành động" của riêng mình mà vẫn không làm giảm đi tính hào hứng nơi người chơi. Các hiệu ứng cũng được quan tâm đầu tư đúng mức, chúng hoành tráng và tạo cảm giác như thật. Chẳng hạn khi một vụ nổ năng lượng "nặng ký" diễn ra, nó sẽ làm rung rinh chấn động cả những tòa nhà xung quanh, thổi bay tất cả những vật thể yếu ớt!

ÂM THANH

Ấn tượng đầu tiên về mảng âm thanh của FF3R là phần lồng tiếng của nhân vật rất tốt, phù hợp và không trùng lặp dù là nhân vật phụ. Được biết, đội ngũ lồng tiếng tài năng trong phần một lại tiếp tục hoàn thành xuất sắc vai trò của mình trong phần hai. Các phần tiếng động khác như âm thanh khác nhau phát ra từ bước chân của nhân vật trên từng địa hình, tiếng cháy nổ của thùng xăng hay tiếng va đập... được mô phỏng khá chân thực. Riêng phần âm nhạc của game lại bất thường: trong nhiều màn, nhạc "tréo cẳng ngỗng" với hoàn cảnh, đang kịch tính, dồn dập trong các pha chiến đấu đột nhiên bỗng réo rắt tươi vui? Công bằng mà nói, trừ các màn trên, phần nhạc ở những màn còn lại tạo được không khí không chê vào đâu được. Âu cũng bù trừ thích đáng.

NHỮNG LỖI NHỎ

Lỗi thường gặp nhất trong trò chơi là sự... "thiếu i-ốt" của máy. Dường như hiểu rõ người thường không chơi lại được anh hùng, nên đôi khi máy tỏ ra "sợ" không phản kháng, mặc cho các siêu nhân "phang" tới tấp. Có lần tôi đánh máy văng lên cây ăng-ten và rồi, máy thực hiện chiêu đứng thăng bằng trên nóc ăng ten nhỏ xíu, còn "ghê gớm" hơn cả "Chuyện lạ Việt Nam"! Lần khác, máy bỗng nhanh hơn cả anh chàng Bullet, quay ngoắc 180 độ, nếu đang chiến đấu với xe tăng (một trong những đối thủ khá khó chịu) thì quả là chết người! Nhưng FF3R còn may, các lỗi trên không phá vỡ bố cục của trò chơi. Bạn vẫn có thể thưởng thức game một cách thoải mái vì nếu biết khai thác triệt để chúng, bạn sẽ qua màn dễ dàng hơn.

KẾT LUẬN

Nếu hay cập nhật tin tức qua các tạp chí game nước ngoài, hẳn bạn đã biết FF3R đã "suýt" giật điểm 9 mà các tạp chí dành tặng cho nếu không vì các lỗi nhỏ. Theo tôi, không chỉ với danh hiệu "phiên bản vàng" mới đoạt được gần đây, trong tương lai gần, có thể Freedom Force vs The 3rd Reich sẽ chiếm luôn chiếc vương miện "Game có cốt truyện hay nhất" như phiên bản trước đã từng đoạt từ tay các đối thủ sừng sỏ khác. Còn bây giờ, thế giới FF3R đang cần sự giúp đỡ của bạn. Làm siêu nhân chứ?

TRẦN HỮU ĐẠI NHẬT
dainhat@dng.vnn.vn

FPT TRUYỀN THÔNG TUYỂN DỤNG
NHÂN VIÊN HỖ TRỢ GAME ONLINE (Mã số: Gm04)

Cơ hội để trở thành Game Master của những game online hàng đầu Việt Nam.

1. Công việc:
- Hỗ trợ khách hàng Game Online qua phone.
- Giao tiếp, thu thập ý kiến, phản hồi từ người chơi.

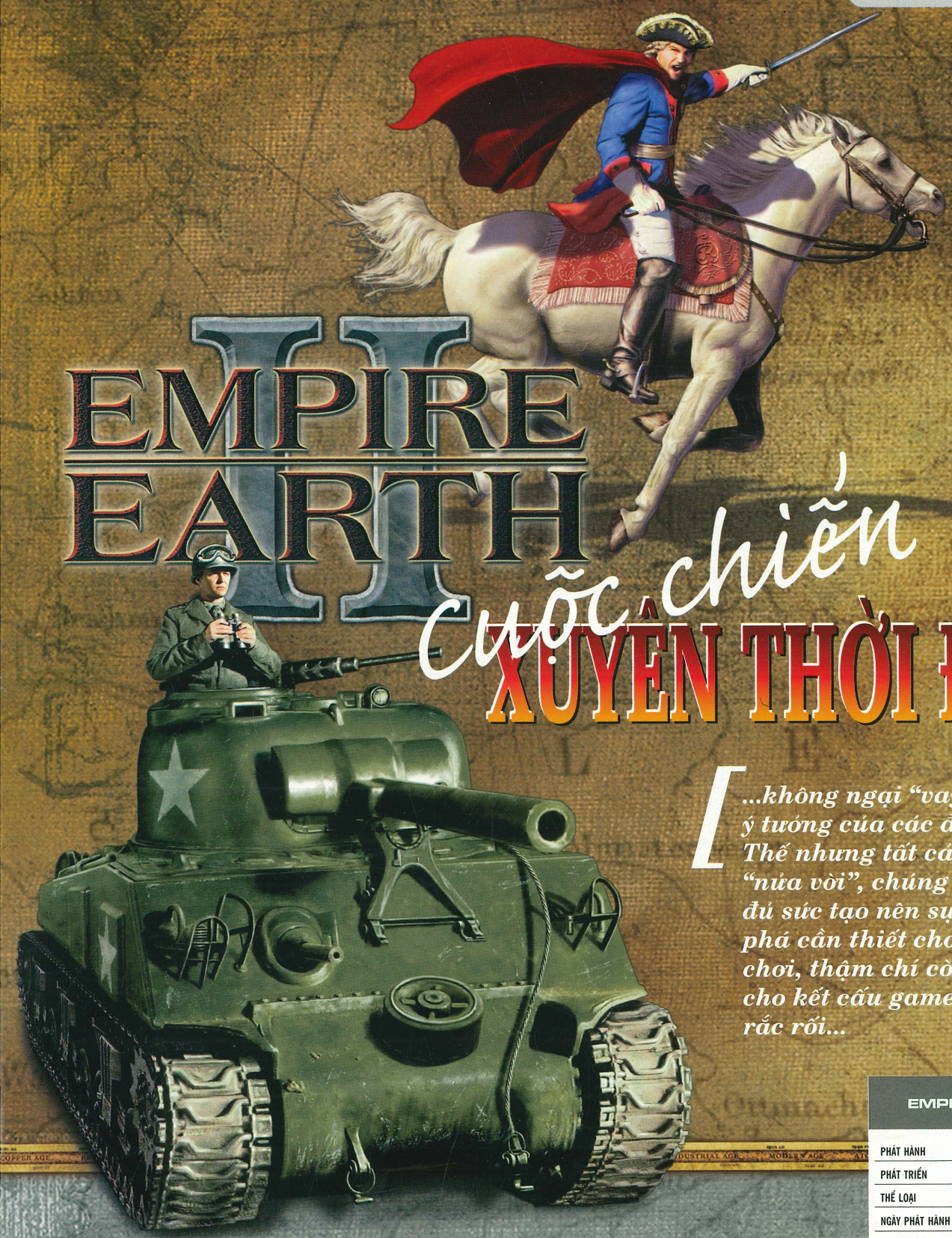
2. Yêu cầu:
- Kiến thức tốt về các game online hiện nay.
- Tiếng Anh bằng B hoặc tương đương trở lên
- Khả năng giao tiếp tốt
- Khả năng làm việc với cường độ cao

3. Ưu tiên:
- Có kinh nghiệm tốt về các game như Pristontale, LineageII, MU…
- Có kỹ năng trình bày (presentation).

4. Chế độ đãi ngộ:
- Được làm việc trong môi trường năng động và chuyên nghiệp.
- Lương theo năng lực. Cơ hội thăng tiến không ngừng.

5. Hồ sơ gồm:
- Đơn xin việc.
- Sơ yếu lý lịch có thị thực.
- Bản sao có văn bằng, chứng chỉ.
- Giấy khám sức khỏe.
- 02 ảnh 4*6 mới nhất (1 ảnh dán bên ngoài hồ sơ)

Hạn chót nộp hồ sơ: **31/05/2005**
Nộp hồ sơ tại: **CÔNG TY TRUYỀN THÔNG FPT**
68 Võ Văn Tần, P6, Quận 3, Tp.HCM
(Ghi rõ mã số dự tuyển trên bìa hồ sơ. Không liên lạc qua điện thoại. Chỉ thông báo cho những ứng viên được chọn)



EMPIRE EARTH II

Cuộc chiến XUYÊN THỜI ĐẠI

[...không ngại "vay mượn" ý tưởng của các đối thủ. Thế nhưng tất cả chỉ là "nửa vời", chúng chưa đủ sức tạo nên sự đột phá cần thiết cho trò chơi, thậm chí còn làm cho kết cấu game trông rắc rối...]

10.000 năm trước CN, con người bước vào thời đại đồ đá (Stone Age). Các nền văn minh ra đời. Trải qua thời gian dài đằng đẵng, con người cuối cùng cũng đã vươn đến thời đại của trí tuệ nhân tạo, của những con rô bốt (Synthetic Age) - năm 2230 sau CN. 15 kỷ nguyên đã trôi qua, 14 nền văn minh khác nhau lần lượt xuất hiện. Và song hành cùng chúng là chiến tranh. Bạn, người dẫn đường cho dân tộc của mình, sẽ đưa những cư dân nhỏ bé đi về đâu trong dòng thời gian? Kết thúc ở kỷ nguyên công nghiệp hay thời đại của những con rô bốt?

EMPIRE EARTH II

PHÁT HÀNH	Sierra
PHÁT TRIỂN	Mad Doc Software
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	26/04/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIV 1,5 GHz hoặc tương đương, 256MB RAM, VGA 64 MB Geforce 3 trở lên, HDD 1.5 GB, Windows 98 SE/ME/2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2 GHz hoặc tương đương, 512MB RAM, VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên

NHẬN ĐỊNH

Áp dụng khá nhiều tính năng mới trong lối chơi, thậm chí không ngại "vay mượn" ý tưởng của các đối thủ. Thế nhưng tất cả chỉ là "nửa vời", chúng chưa đủ sức tạo nên sự đột phá cần thiết cho trò chơi, thậm chí còn làm cho kết cấu game trông rắc rối. Và đây chính là nguyên nhân "quật ngã" Empire Earth II (EE2), khiến nó không thể trở thành một game RTS tốt như mong đợi.

Tại sao lại là "nửa vời"? Trước hết hãy xem, ở lần ra mắt này, mặt quản lý của EE2 có khá nhiều tính năng mới: nào là lập kế hoạch tác chiến cùng máy (một điểm khá "độc" chưa từng có trong dạng game RTS), hay khai thác tài nguyên khá tiện: chỉ việc "click" vào biểu tượng tài nguyên tương ứng với số nông dân có sẵn (thay cho việc phải đích thân phân bổ), và bạn có thể giám sát được số lượng phu đang dùng cho mỗi tài nguyên; hoặc chế độ ngoại giao (Diplomacy) trông khá hơn, bạn có thể điều đình với đối phương bằng cách cống nạp đất, tài nguyên và đơn vị quân v.v... Nhưng theo nhận xét cá nhân, các tính năng đó chưa thật sự hoàn chỉnh trong cách sử dụng. Bạn có khi nào cảm thấy thoải mái khi "è lưng" cống nạp cho máy mọi thứ, trong khi mình không thể ra lệnh cho máy làm ngược lại? Đó là "mặt trái" của Diplomacy, nó chỉ có một chiều! Có thật là tiện trong việc khai thác tài nguyên bằng hệ thống quản lý mới không, khi bạn chẳng biết các "thần dân" của mình đang ở đâu: lãnh thổ của phe ta hay phe địch? Và thường thì có rất nhiều việc xảy ra liên tục, đủ để bạn bận rộn, nên không còn đâu thời gian để quan tâm đến việc sử dụng hệ thống quản lý trung gian này. Nó chỉ tiện lợi trong việc quản lý vi mô tập trung một chỗ (một thành phố chẳng hạn), nhưng không thích hợp cho việc quản lý vĩ mô trải rộng (nhiều thành phố cùng lúc).

Vì vậy, trở về với cách thức quản lý nguyên thủy (trực tiếp điều hành) vẫn luôn được người chơi chọn lựa...

Thế còn "vay mượn" ý tưởng của các đối thủ? Nếu bạn là một fan cuồng nhiệt của dòng game Rise of Nations (hay ít ra cũng từng chơi qua), ngay khi nhìn vào phần hai này, ta sẽ thấy các ý tưởng của trò này đã "ăn sâu" vào trong máu thịt của EE2. "Nói có sách, mách có chứng". Những tính năng chủ lực của RON hiện hữu đầy trong EE2! Đầu tiên, đó là sự xuất hiện của đường biên giới. Ai đã chơi RON cũng biết, mục đích của nó là xác định chủ quyền lãnh thổ, ngăn chặn những kẻ xâm nhập bằng cách trừng phạt: "rút máu" chúng từ từ. Với EE2, ngoài việc chứng tỏ "đây là đất của ta", nó không có tác dụng nào khác khiến đối phương phải dè chừng. Bạn có thể vô tư xây dựng bất kỳ công trình nào trên đất của đối thủ (và ngược lại, tuy thời gian xây sẽ lâu hơn bình thường), mà không gặp một trở ngại nào cả. Đã có nhiều lần người viết phải... khốn đốn vì máy xây dựng các trại lính "sát nách" thành phố, phá rối liên tục! Kế đến, khi bàn về cách nâng cấp công nghệ, dù EE2 "cố" tránh né, nhưng cách thể hiện nó cũng y như RON: chia làm nhiều mục như Quân sự, Kinh tế... sau khi nghiên cứu hết sẽ xuất hiện công nghệ đặc biệt để lựa chọn như tăng độ sát thương, khai thác nhanh v.v... Nhân tiện, cũng nói sơ qua một điểm "dở" của EE2 nằm ở mặt lên cấp thời kỳ, cốt lõi không thể thiếu của dạng game dàn trận nâng cấp nhiều thời kỳ. Hầu như 99% trong các trò chơi RTS, việc lên cấp nằm tại nhà chính (Town Center, City Center... tùy game). Cách sắp đặt đó đã tạo thành một phản xạ tự nhiên, ăn sâu vào tâm trí người chơi, khi họ cần, sẽ biết tìm đến tại đâu. Tuy nhiên, EE2 đã bị "việt vị", khi để vị trí lên cấp nằm ở tuốt trên... đầu màn hình, nơi mà theo thói quen quan sát, ít khi nào ta để ý tới. Và khi liếc sơ qua nút nhấn lên cấp này, trông hình dạng của nó chẳng khác gì một vật "trang trí". Vì vậy, có thể hiểu tại sao đa số người chơi thường "quên" việc lên cấp thời kỳ. Một điểm "giống" RON khác là ở cách "chiếm" nhà đối phương. Nếu RON thực hiện theo kiểu: đánh sập nhà rồi ngồi đó chờ vài phút trước khi sở hữu, thì EE2 đi "tắt": chiếm liền ngay lúc đầu (tất nhiên vẫn cần thời gian chờ)! Nhưng quả thật, việc chiếm nhà theo kiểu này còn lâu hơn cách xưa quân tàn phá, sau đó là xây dựng lại.

Điểm hay duy nhất mà người viết "kết" EE2, là bạn không cần bận tâm tìm kiếm nguồn dự trữ tài nguyên, vì hầu hết chúng đều vô tận. Thay vào đó nên tập trung sự chú ý cho nhịp game khá cao. Với tốc độ này, việc xây dựng và quyết định của bạn phải thật nhanh, đôi lúc dẫn tới chút bối rối (vì phải quản lý cùng lúc nhiều thành phố khác nhau với các mức đe dọa đến từ nhiều hướng). Thêm vào đó, các trận đánh không chỉ "đã" tay, mà còn "sướng" cả con mắt. Đấy chính là những hấp dẫn ít ỏi, giữ được chân người chơi ở lại với EE2!

ĐỘ KHÓ & AI: Có khá nhiều mức lựa chọn thử thách trước khi bắt đầu một màn chơi; điều thường thấy ở dòng game Empire Earth. Theo nhận xét, chế độ Normal "phù hợp" với đa số người chơi: tuy máy xây dựng khá nhanh, nhưng bạn có thể đương đầu được; thậm chí nhiều lúc còn làm nó "trở tay" không kịp! Có điều đáng phàn nàn trong chế độ này là chúng ít tấn công dồn dập. Và nếu muốn được thử thách tột bậc, hãy thử nâng lên một mức (Hard). Bạn sẽ thấy "choáng" ngay lập tức. Máy xây cực kỳ lẹ, gây sát thương gấp đôi trong các trận giao tranh (ngược lại với bạn). Thật ra, trong chế độ này máy chơi "cheat". Bởi ngay chính lúc chọn độ khó, game cũng đã "thú nhận" là mình... gian lận! Có lẽ chế độ

này chỉ thích hợp cho những ai có bàn tay biết "múa" trên bàn phím thì mới có cơ may giành phần thắng.

Còn sự thử thách trong ba chiến dịch dành cho phần chơi đơn: Triều Tiên, Đức và Mỹ thì sao? Độ khó của game giảm dần theo thời kỳ. Càng "cổ xưa" (Triều Tiên) thì "uýnh nhau" càng khó. "Căng" nhất của chiến dịch này là màn 6 (Unlikely Allies), hầu như máy tấn công liên tục và "ép" người chơi một cách quá đáng! Trong khi chuyển qua thời hiện đại (Mỹ), thì quá khó để bạn có thể... thua. Vâng, ở thời đại của súng ống, thật dễ dàng "xơi tái" máy vì "quân ta" hỏa lực cực mạnh. Trong chiến dịch này hầu như không có màn nào thử thách được người cả. Riêng phần chơi của phe Đức được người viết đánh giá cao, vì có nội dung lẫn bố cục chặt chẽ, liền lạc một mạch, hay hơn hai phần còn lại. Khó nhất của phe này là màn 7 (Resisting Napoleon). Và thật ngẫu nhiên "không hẹn mà gặp", một phần nội dung của phe Đức lại rơi vào tầm thế kỷ 19, một giai đoạn đang trở thành tâm điểm "nóng" của không ít trò chơi hiện nay.

Các trận giao tranh trong game sẽ trở nên nhàm chán hơn bao giờ hết, nếu như máy chỉ biết có một kiểu đánh duy nhất. Thật may cho EE2 là AI của nó khá tốt. Máy biết cách khai thác các "lỗ hổng" phòng ngự của người chơi, trừng phạt họ bằng những trận đánh bất ngờ và áp đảo, và khi bạn đã "vá" lại những sơ suất của mình thì máy sẽ tìm qua các điểm yếu khác, rất linh động. Tuy vậy, AI đôi lúc vẫn mắc phải những lỗi sơ đẳng thường thấy như nhiều lúc ngớ ngẩn đứng yên không tự xây dựng phần kế tiếp, hay không đánh trả khi đối phương gần kề mình, hoặc lúc bị kẹt cứ lay hoay không biết tìm đường khác mà đi (thường gặp).

HÌNH ẢNH & ÂM THANH: Thật ngạc nhiên khi biết rằng, phần được đánh giá cao của mặt hình ảnh không phải là những nhân vật có mẫu hình thô kệch, hay các cảnh vật có "ngoại hình" trông chả khác gì so với các phần trước, mà chính là mảng hiệu ứng. Phải nói ở điểm này, EE2 thật sự tỏ ra nổi trội so với các đối thủ của mình. Nào là bão cát sa mạc mịt mù, mưa dầm dề hay các trận bão tuyết dữ dội che khuất cả tầm nhìn của người chơi. Quả thật, với điều kiện thời tiết khắc nghiệt như vậy, không ít lần người chơi phải "bối rối" trong các trận giao tranh vì... chẳng thấy gì cả! Đấy là một điểm hay của phần hiệu ứng, nhưng cũng là điểm yếu "chết người" của game. Vì khi diễn ra những trận đánh lớn (với gần 4 - 5 trăm quân) dưới các điều kiện thời tiết như vậy cộng các hiệu ứng khói lửa, khung hình của những trận giao tranh sẽ bị "rớt" làm cho diễn tiến đôi lúc bị "khựng".

Ngược với đồ họa, phần âm thanh của EE2 có thể nói khá "nhạt". Nhạc nền tổng thể của trò chơi đa phần chỉ là tiếng trống nghe rất đơn điệu, nhiều khi bạn phải... ngủ gật vì sự trống trải trong các tiết tấu của nó! Cũng may còn đó các tiếng nổ "ầm ầm" thật đã tai trong các trận đánh. Vì vậy "cơn buồn ngủ" cũng không kéo dài...

NHỮNG LỐI TRÒ CHƠI: Không chỉ "dở" trong việc phải "vay, mượn" ý tưởng của người khác. EE2 có quá nhiều thứ đáng để phàn nàn trong lúc chơi. Trước hết, đó là phần hướng dẫn (Tutorial) còn dài dòng, và không... "hiểu ý" người chơi. Dù đã tắt bảng chữ chỉ dẫn, nhưng giọng nói của người hướng dẫn vẫn cứ "lải nhải" nghe đến phát bực! Kế, gần như 100% công trình và đơn vị quân (kể cả Hero) giữa các phe không có sự khác biệt là bao. Điều này tạo cho người chơi cảm giác họ đang đối đầu với chính phe ta, chứ không phải là những đối thủ khác. Một vấn đề khác không biết đáng khen hay đáng trách, là việc xuất hiện quá nhiều công trình kéo theo "hàng lô lốc" tổ hợp phím tắt, mà phần lớn rất khó nhớ (cần biết rằng trong game RTS, nhớ phím tắt, sẽ giúp bạn điều khiển cục diện tốt hơn).

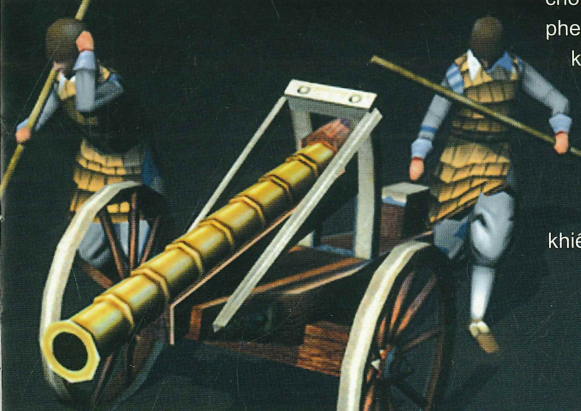
TỔNG QUÁT

Với cốt lõi lối chơi gần như không thay đổi gì nhiều so với các bản game trước, dù Mad Doc Software (thế chỗ cho Stainless Steel Studios đang bận rộn thực hiện Rise & Fall: Civillizations at War) đã cố gắng thêm thắt những tính năng mới, nhưng tất cả, vẫn chưa đủ sức để nâng sự hấp dẫn của phần chơi đơn Empire Earth II lên một mức cao hơn. Thật sự trò chơi chỉ đạt mức trung bình khá, không hơn không kém!

KINH NGHIỆM

- Muốn gây chiến mà chế độ Diplomacy không cho thì chỉ việc đem quân qua nhà đối thủ là sẽ phá vỡ được (điều kiện là nhiệm vụ yêu cầu gây chiến với đối thủ đó)
- Nên bỏ một ít thời gian, thậm chí chơi sơ màn để biết được hướng làm nhiệm vụ, vì cách phân bố bản đồ nhiệm vụ hơi rối.
- Lưu game thường xuyên vì sẽ có những trận đánh lớn bất ngờ từ phía máy.
- Nếu theo dõi không kịp hướng dẫn của Tutorial thì chỉ việc nhấn phím "H" để xem lại.
- Một số vùng đất phải xây thêm Fortress thì mới sở hữu được hoàn toàn.

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com



SWAT 4

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS

CÔNG LÝ TỐI THƯỢNG

SWAT 4	
PHÁT HÀNH	VU Games
PHÁT TRIỂN	Irrational Games
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	05 / 04 / 2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P3 1GHz+, 256MB RAM, VGA 32MB Geftorce 2 +, HDD 2GB, Windows 98SE/ Me/2000 SP3/XP SP1
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2 GHz hoặc tương đương, RAM 512 MB, VGA128 MB Geforce 4 Ti4600 trở lên

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

TIÊU CHÍ HÀNG ĐẦU MÀ NGƯỜI CHƠI NÊN NHỚ KHI THỰC HIỆN CÁC NHIỆM VỤ: CỐ GẮNG BẮT SỐNG CÀNG NHIỀU NGHI PHẠM CÀNG TỐT...

Nếu bạn thường xem các bộ phim hành động của Mỹ, ắt hẳn sẽ biết đến lực lượng đặc nhiệm SWAT (Special Weapons and Tactics) nổi tiếng chuyên xử lý các vụ việc đặc biệt nghiêm trọng như giải thoát con tin, đối đầu với bọn khủng bố có vũ trang,v.v... Đấy là ngoài đời, còn trong game, họ cũng nổi tiếng không kém. Loạt game về lực lượng SWAT của hãng Sierra, tính từ lúc ra mắt cho đến nay đã có đến bốn phiên bản khác nhau, nhưng nó chỉ thực sự được chú ý từ bản SWAT 3 khi cách chơi từ dạng chiến thuật được chuyển thành hành động. Và tính đến thời điểm hiện tại, phiên bản mới nhất SWAT 4 (được giao cho Irrational Games đảm trách) có thể được xem là phần hay nhất trong toàn bộ sêri.

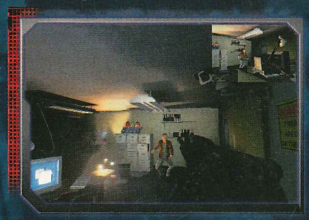
Nội dung trò chơi không gì khác là xoáy sâu vào các nhiệm vụ của biệt đội SWAT. Phần chơi đơn của game không có một cốt truyện xuyên suốt từ đầu đến cuối. Thay vào đó là 14 nhiệm vụ riêng biệt mà người chơi phải thực hiện. Các nhiệm vụ của game khá đa dạng như giải thoát con tin, vô hiệu hóa các phần tử vũ trang nguy hiểm, gỡ bom... nhằm mục đích gìn giữ trật tự và tái lập an ninh cho cộng đồng dân cư trong cả thành phố. Các nhiệm vụ nói chung không phức tạp. Mở đầu mỗi màn, trò chơi đều có thông tin cặn kẽ cho người chơi về tình hình, sơ đồ hiện trường và các yêu cầu cần phải hoàn thành. Trong khi chơi, bạn vẫn có thể dễ dàng quay trở lại màn hình hướng dẫn này để tham khảo những nhiệm vụ mình đã làm, chưa làm hay xem tổng kết các hành động đã thực hiện tính đến thời điểm đó.

LỐI CHƠI: ĐẬM CHẤT PHIM HÌNH SỰ

Tương tự như Star Wars Republic Commando hay Brothers in Arms, SWAT 4 là một game hành động - chiến thuật nhóm với góc nhìn thứ nhất. Đội đặc nhiệm SWAT của bạn gồm năm thành viên: bạn (chỉ huy) cùng bốn người còn lại chia làm hai nhóm nhỏ Xanh và Đỏ (nhằm tiện cho việc điều phối lực lượng). Ngoài ra, hỗ trợ cho cả nhóm còn có một xạ thủ yểm trợ ở bên ngoài, sẵn sàng tiêu diệt bất cứ đối tượng khả nghi nào nằm trong tầm ngắm.

Cách điều khiển trong game cũng khá trực quan và dễ nắm bắt. Khi cần ra một mệnh lệnh nào đó, bạn chỉ cần trỏ chuột vào hướng mình cần và nhấn giữ phím phải. Lúc đó, một menu ngữ cảnh xuất hiện để bạn có thể lựa chọn hành động thích hợp như: phá cửa, xem xét tình hình, tung lựu đạn, bắt trói tình nghi,v.v... Các hành động mà bạn cùng nhóm đặc nhiệm của mình thực hiện rất đa dạng, phong phú và được mô phỏng khá chính xác, không khác gì so với lực lượng SWAT thật ngoài đời.

Mở đầu mỗi nhiệm vụ, sau khi nắm bắt thấu đáo tình hình "chiến sự", bạn nên bỏ chút thời gian kiểm kê, xem xét lại các trang thiết bị mỗi thành viên cần đem theo. Vũ khí chính của đặc nhiệm SWAT thường là các khẩu tiểu liên M4A1 hoặc MP5 (có hãm thanh hoặc không, tùy ý lựa chọn), hoặc shotgun. Còn vũ khí phụ, là súng ngắn và súng bắn điện Taser. Bên cạnh



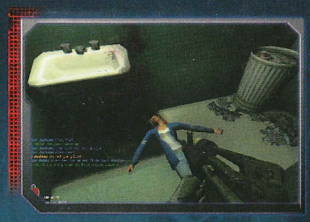
đó, lực lượng SWAT còn được trang bị các vũ khí không gây sát thương như súng bắn tiêu, lựu đạn chói (flashbang), hơi cay, lựu đạn bi cao su... nhằm uy hiếp và vô hiệu hóa đối phương mà không gây thương vong. Ngoài ra, nhóm còn có các dụng cụ hỗ trợ cho việc đột nhập như kìm bẻ khóa, shotgun phá cửa hay thuốc nổ C4, cùng với một thiết bị khá đặc biệt gọi là camera optiwand - giúp quan sát được sự việc ở những góc khuất. Ngay từ ban đầu, việc lựa chọn và phân bổ trang thiết bị cho từng thành viên sao cho hợp lý và thuận tiện nhất đóng một vai trò hết sức quan trọng. Nó sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến chiến thuật cũng như hiệu quả của biệt đội SWAT trong từng nhiệm vụ. Ví dụ: có màn bạn phải đối đầu với những tên khủng bố được trang bị áo giáp chống đạn và đeo mặt nạ phòng độc nên những quả lựu đạn ga của bạn sẽ trở nên vô tác dụng, lúc này bạn nên trang bị loại đạn xuyên giáp (FMJ) thì mới có thể hạ chúng dễ dàng.

Các màn chơi trong game thường diễn ra bên trong các tòa nhà, với nhiều ngóc ngách tranh tối tranh sáng và đầy nguy hiểm: lúc thì tại một nhà hàng, khi là tòa nhà của một giáo phái kỳ bí chứa đầy chất gây nổ, hoặc tại một khu nhà bỏ hoang... Những địa điểm đó thường có đủ loại phòng ốc, hành lang, cầu thang... khá lắt léo mà người chơi cần phải rất thận trọng nghiên cứu kỹ đường đi nước bước (dùng bản sơ đồ), nếu không sẽ rất dễ để kẻ địch tẩu thoát, hoặc tệ hơn là rơi vào ổ phục kích của chúng.

A.I: TỐT, DÙ ĐÔI CHỖ CHƯA HOÀN HẢO

Một trong những điểm gây ấn tượng mạnh đối với tôi chính là hành động của các nhân vật máy có AI khá tốt. Các thành viên biệt đội SWAT thông minh, có thể thi hành ngay lập tức mệnh lệnh mà người chơi đưa ra, họ luôn tỏ ra thận trọng, có khả năng phán đoán tình hình khá cao và ngay lập tức triển khai hành động một cách hiệu quả. Cũng vì vậy công việc chỉ huy của bạn trong trò chơi trở nên "dễ thở" hơn rất nhiều! Tôi thật sự cảm thấy hài lòng với các đồng đội này, khác hẳn "một trời, một vực" so với các chàng lính trong Close Combat: First to Fight (một game cùng loại tương tự vừa tung ra gần đây) luôn hành động "ngô nghê", máy móc, và thích... nhào ra phía trước, để rồi phải lãnh đạn vô ích và lãng xẹt!

Trong SWAT 4, không chỉ các thành viên SWAT linh động, mà hay con tin trong game cũng thú vị không kém. Người chơi thường sẽ không thể phán đoán được các tên tội phạm đang nấp ở xó xỉnh nào; mà chúng thì luôn chọn những chỗ ẩn nấp rất thông minh ta khó có thể ngờ được! Các nhân vật tình nghi cũng có những hành động hết sức bất ngờ, lúc thì răm rắp tuân theo mệnh lệnh của các thành viên SWAT, lúc thì ngoan cố bắn trả hoặc bỏ chạy ngay lập tức khi thấy bất cứ dấu hiệu nào khả nghi.Nhân vật



mà người viết "ghét" nhất trong game chính là những tên khủng bố bắt giữ con tin. Bọn này rất ngoan cố, hầu như không bao giờ đầu hàng và thường đi thành một nhóm từ hai đến ba tên, sẵn sàng bắn trả xối xả. Nguy hiểm hơn cả, khi "đánh hơi" thấy sự hiện diện của cảnh sát, chúng sẵn sàng "xử" con tin không thương tiếc, và nếu để chuyện đó xảy ra, coi như nhiệm vụ của bạn thất bại ngay lập tức!

Tuy vậy, cũng như bao game khác, AI trong SWAT 4 không thể tránh khỏi còn sót lỗi. Điển hình như các tên tội phạm một khi đã buông súng đầu hàng rồi thì lại... "ngoan" một cách khác thường, đặc biệt nếu bạn bỏ mặc hắn với khẩu súng rơi bên cạnh rồi "sực nhớ" và quay lại, thì tên này vẫn ngoan ngoãn ngồi yên với... khẩu súng ngay kế bên mà không hề biết bỏ trốn!

Một điểm "cộng" nữa dành cho trò chơi này là giá trị chơi lại khá cao. Thứ nhất là chế độ "spawn" điểm (cách sắp đặt vị trí xuất hiện) của các tên tội phạm cũng như con tin rất đa dạng. Mỗi lần chơi chúng lại ở những vị trí khác nhau. Điểm thứ hai là sau mỗi màn, game luôn có chế độ chấm điểm cho các hành động của người chơi, dựa trên các tiêu chí như hoàn thành đầy đủ nhiệm vụ, thu thập đầy đủ các vật chứng và luôn báo cáo mọi hoạt động về trung tâm. Thang điểm quan trọng nhất, theo người viết, chính là thang điểm về việc sử dụng vũ lực trong mỗi nhiệm vụ. Dù bạn có hoàn thành xuất sắc tất cả mục tiêu đề ra, nhưng lạm dụng vũ lực thì vẫn bị trừ rất nhiều điểm. Do vậy, tiêu chí hàng đầu mà người chơi nên nhớ khi thực hiện nhiệm vụ: cố gắng bắt sống càng nhiều nghi phạm càng tốt, hạn chế số lần nổ súng và thương vong ở mức tối thiểu.

Đồ họa và âm thanh

Game yêu cầu cấu hình khá cao, nhất là về RAM và CPU. Thử trên máy có cấu hình Celeron 1,8GHz với RAM 512 MB, trò chơi khởi động và nạp màn rất lâu. Tuy nhiên, về card màn hình thì tương đối "dễ thở" hơn, khi game vẫn chấp nhận Geforce 4 MX "già cỗi". Nhưng nếu bạn được trang bị một card màn hình tương đối mạnh (như Radeon 9800 Pro chẳng hạn) thì nên bật chức năng phản chiếu của các tấm gương (Render Mirror Reflections) vì nó rất có lợi cho bạn trong một số nhiệm vụ (nhờ thấy được bóng dáng kẻ địch phản chiếu; người viết nhiều lần "thoát chết" trong gang tấc).

Về mặt âm thanh, game không có nhiều nhạc nền. Nhưng những lúc cao trào, các đoạn nhạc lại trỗi lên một cách dồn dập, làm tăng sự căng thẳng và kịch tính cho những pha hành động. Các nhân vật được lồng tiếng khá tốt và rất "đời": đội viên SWAT luôn luôn có những mệnh lệnh rất đanh thép, đầy uy lực, đủ sức trấn áp những kẻ yếu bóng vía. Còn nhân vật tình nghi thì rất đa dạng, lúc thì có giọng thảm thiết, run như... "cầy sấy", lúc thì ngoan cố, thách thức, thậm chí còn... chửi bậy!

Bên cạnh đó, tiếng nổ phá cửa hay tiếng súng chát chúa được biên tập và lồng vào không chê vào đâu được. Nói không ngoa, phần âm thanh trong game đã hoàn thành xuất sắc vai trò của mình, tăng sự hấp dẫn và kịch tính của trò chơi lên nhiều lần.

MẠNG

Phần chơi đơn như vậy đã hoàn thành tốt vai trò. Thế nhưng nó chỉ chiếm tối đa 50% "cái hay" của toàn bộ SWAT 4 mà thôi! Sở dĩ tôi khẳng định như vậy vì game đã tích hợp các chế độ chơi mạng rất hay mà bất cứ ai chơi game này cũng nên thử qua. Chúng bao gồm các mục Co-op, Suspect Barricaded (tương tự như Team Deathmatch trong các game khác), VIP Escort (bảo vệ yếu

THIÊN HÀ GAMEZONE

CHƠI GAME MÙA HÈ TẠI THIÊN HÀ GAMEZONE

Nếu bạn cần một điểm chơi game tại thành phố Hồ Chí Minh, Thiên Hà Gamezone là một trong những nơi để đến.

Địa điểm mới đặt tại 542 Điện Biên Phủ, phường 11, quận 10, nằm ở ngã 3 Điện Biên Phủ - Bàn Cờ, gần ngã tư Điện Biên Phủ - Cao Thắng là vị trí thuận lợi cho các gamer dễ dàng lui tới, đặc biệt các gamer ở quận 1, quận 3 và quận 10. Với khuôn viên rộng, xe được giữ miễn phí trong nhà, chỗ ngồi rộng rãi, đặc biệt có phòng riêng dành cho những người chơi hút thuốc lá. Thiên Hà Gamezone phục vụ giải khát và ăn nhẹ cho các bạn có nhu cầu. Có phòng ăn để các bạn "nạp năng lượng" mà không làm ảnh hưởng đến người chơi bên cạnh.

Thêm 20 máy phục vụ dịp hè

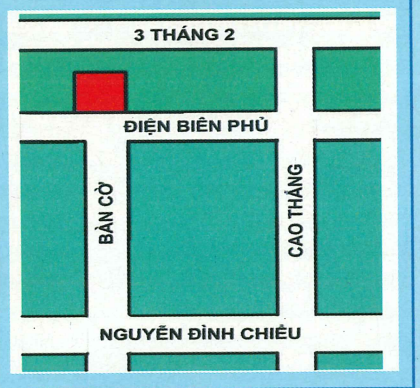
Với những trò đòi hỏi cấu hình cao như Warcraft 3 battle.net, Lineage2, World of Warcraft, Final Fantasy XI... bạn có thể tận mắt nhìn thấy nhân vật của mình được chỉnh độ phân giải cao, hiệu ứng đầy đủ mà ít bị lag thông qua những máy P4 2.4Gb, 1Gb RAM với videocard 128 Mb, màn hình phẳng 17 hoặc 19 inch. Với game đang "hot" Lineage2, bạn có thể chơi 2 acc trên cùng một lúc trên một máy mà vẫn nhanh như thường.

Nếu bạn chơi lâu dài, hãy đăng ký thành viên với nhiều ưu đãi. Là Thành viên, nếu muốn chơi bất cứ game online phải trả phí trên server chính thức, Thiên Hà Gamezone sẽ mua giúp và đóng phí hàng tháng giùm cho bạn.

Trong tình hình nhiều người chơi game online hiện nay đang bị hack mất acc, mất item... do bị cài keylog, bạn hoàn toàn có thể yên tâm không sợ bị mất password khi chơi tại Thiên Hà. Bởi vì các máy ở đây đều được cài chương trình bảo vệ chống keylog hay trojan, người ngoài không thể download, chép, cài đặt hay chạy những chương trình này.

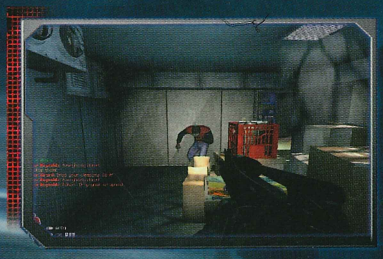
Nếu muốn đổi không khí với game console, Thiên Hà Gamezone cũng sẵn sàng phục vụ các bạn. Ngoài việc thử những game mới, bạn có thể chơi một số trò Xbox Online hoặc chơi đá banh Winning Eleven với 4 người chơi (2 cặp đấu với nhau) trên màn hình 29 inch.

Hiện có prepaid card cho World of Warcraft, vui lòng liên hệ tại Thiên Hà Gamezone



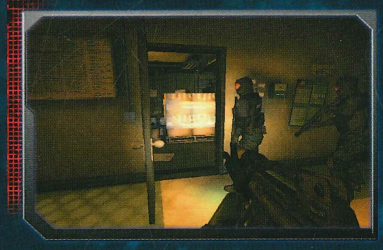
Mời các bạn đến với Thiên Hà Gamezone - 542 Điện Biên Phủ Q.10 TP.HCM

THIÊN HÀ GAMEZONE



nhân) và Rapid Deployment (gỡ mìn trước hạn định).

Theo ý kiến riêng, thú vị nhất chính là hai kiểu chơi VIP Escort và Co-op. Trong VIP Escort, người chơi sẽ chia làm hai đội, một đội bảo vệ VIP (cũng là một người chơi trong nhóm) về đến nơi tập kết, còn đội kia phải tìm mọi cách bắt cho được VIP này. Điểm quan trọng và thú vị là chỉ được phép bắt sống VIP (khi bắt được rồi thì sau một khoảng thời gian ngắn, đội bắt cóc có thể "xử" nạn nhân). Còn Co-op? Phần này hoàn toàn không khác gì phần chơi đơn (với 14 màn chơi) như đã đề cập. Điểm khác biệt ở chỗ là bạn không còn đi chung với máy nữa, mà sẽ hợp tác cùng với những người bạn. Điểm giới hạn của chế độ Co-op là chỉ hỗ trợ tối đa 5 người chơi cùng lúc (trong khi các phần chơi mạng khác là 16). Kiểu chơi này thú vị vì đề cao tính đoàn kết và phối hợp tác chiến một cách nhịp nhàng, chặt chẽ giữa người chơi với mục tiêu cuối cùng là hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ được giao sao cho nhanh gọn và hiệu quả nhất.



LỜI KẾT

Sau gần 6 năm "im hơi lặng tiếng" kể từ bản SWAT 3 được phát hành vào năm 1999, SWAT 4 đã trở lại với phong cách chơi tuy không thay đổi nhiều, nhưng tất cả các mặt của nó, từ cách chơi, hình ảnh, âm thanh, giá trị chơi lại cho đến chơi mạng đều hết sức hấp dẫn và đầy thuyết phục. Nếu bạn đã say mê những game hành động - chiến thuật nhóm gần đây như Star Wars Republic Commando hay Brothers in Arms, thì không có lý gì để bỏ qua SWAT 4!

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com

MỘT SỐ LỜI KHUYÊN

- Nên hạn chế đem theo các vũ khí sát thương, ví dụ bạn có thể chọn khẩu Taser (chích điện) thay cho súng lục. Càng gây ít thương vong, bạn càng được điểm cao.
- Khi đối mặt với đối phương, nếu uy hiếp chúng không được thì nên nhanh chóng nhắm bắn vào những chỗ ít nguy hiểm tính mạng như chân, tay (chỉ một tới hai phát). Hắn sẽ nhanh chóng buông vũ khí đầu hàng.
- Đối với những kẻ tình nghi "cứng đầu" không chịu giơ tay đầu hàng, đôi khi bạn phải dùng biện pháp mạnh (chích điện, dùng súng bắn tiêu hay lựu đạn không gây sát thương).
- Kính bảo hộ thì chống được flashbang nhưng không phòng được hơi ga. Còn mặt nạ thì phòng được hơi ga nhưng sẽ bị lóa mắt khi gặp flashbang. Bạn nên ghi nhớ kỹ những điều này để tránh các trường hợp "gậy ông đập lưng ông".
- Luôn chú ý đến cơ số đạn còn trong súng, nhanh chóng nạp đạn mới khi gần hết, vì game không tự động nạp cho bạn.

DIY
Design it for you. Do it yourself
dành cho trang bị & nâng cấp phòng Games

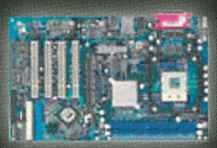
Performance

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

*GF FX5200 128*MB DDR
Chipset nVIDIA Geforce FX5200 256bit
Memory Bandwith: 10.4Gb/s
RAMDACs: 350MHz, AGP 8X
53 USD

*GF TI 4200 128*MB DDR
Chipset nVIDIA Geforce TI4200 256bit
Memory Bandwith: 10.4Gb/s
RAMDACs: 350MHz, AGP 8X
68 USD

Shuttle

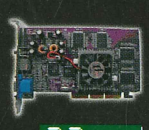


Motherboard AV49P/N
Chipset VIA VT800 up to P4 3.06GHz
Bus 800; Sound & Lan onboard
RAID 0,2; AGP 8X; **SATA**
6 PCI; 2 DDRAM; USB 2.0
35 USD

Fast Ethernet
USB2.0
8XAGP
800MHz FSB
RAID

Value

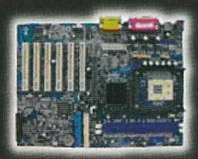
PALIT



*GF TI 64*MB DDR
Chipset: nVIDIA Geforce TI 256bit
Memory Bandwith: 6.4Gb/s
RAMDACs: 350MHz, AGP 4X
32 USD

*GF TI200 128*MB DDR
Chipset: nVIDIA Geforce TI200 256bit
Memory Bandwith: 6.4Gb/s
RAMDACs: 350MHz, AGP 4X
47 USD

Shuttle



Motherboard AB52P
Chipset Intel 845D up to P4 3.06GHz;
Bus 533; Sound onboard; AGP 4X;
6 PCI; 2 DDRAM; USB 2.0
28 USD

KHUYẾN MÃI ĐẶC BIỆT

VIET QUANG TECHNOLOGY Co.,Ltd
Authorized Distributor in Viet nam * Tel: (84-8) 8258563

JADE EMPIRE
Bảo Quốc luận anh hùng

Bấy lâu nay những địa ngục rồng thời trung cổ, những pháp sư đầy quyền năng của thế giới Dungeon & Dragon đã trở thành trọng tâm khai thác của những game nhập vai nổi tiếng như Baldur's Gate, Neverwinter Nights... dưới bàn tay tài hoa và khéo léo của đội ngũ Bioware lừng danh đang thống trị làng game nhập vai PC. Năm 2003, với cú huých trên console Xbox bằng tác phẩm để đời KOTOR lấy bối cảnh là thế giới Star Wars của đạo diễn thiên tài George Lucas, Bioware lại tiếp tục làm say mê biết bao gamer yêu thích thể loại nhập vai trên khắp thế giới và gặt hái được hàng trăm giải thưởng từ các tạp chí lẫn website danh tiếng. Sau hai năm vắng bóng trên sàn diễn Role-playing để tập trung cho vài dự án tiếp nối, Bioware quay trở lại và cho nổ tung sân game bằng phát pháo khai hỏa Jade Empire.

CỐT TRUYỆN GIÀU KỊCH TÍNH

Nằm ẩn mình về hướng Tây Nam và cách khá xa với đế đô Imperial City trực thuộc vương triều Jade Empire của Trung Hoa xưa tồn tại võ đường Two River được sáng lập bởi Master Li, đây là nơi đào tạo những anh hùng kiệt xuất chuyên hành hiệp trượng nghĩa. Những ngày yên ả của võ đường Two River cuối cùng cũng bị khuấy động bởi sự xuất hiện khó hiểu của Lotus Assassin, tổ chức bí mật chuyên thực hiện những mục tiêu chính trị dưới sự bảo hộ của hoàng đế Sun Hai. Võ đường Two River nhanh chóng chìm trong biển lửa kéo theo sự mất tích bí ẩn của Master Li. Với tư cách là trưởng tràng của võ đường Two River người chơi sẽ bắt đầu chuyến phiêu lưu để tìm tung tích sư phụ của mình đồng thời khám phá sự xấu xa quyền lực trong chính nội bộ của hoàng thân nam xưa.

GAMEPLAY ĐƠN GIẢN VÀ HIỆU QUẢ

Nếu đã từng chơi qua nhiều kiệt tác trước đây của Bioware chắc chắn bạn sẽ đồng ý với tôi rằng luật chơi D&D (Dungeon& Dragon) mà hãng áp dụng trong các sản phẩm của mình đòi hỏi gamer khá nhiều sự tỉ mỉ cộng với niềm đam mê thực sự. Vì lẽ này mà game của Bioware trở nên khá phức tạp, rất khó người chơi và trở nên hơi "nặng đô" với các tay chơi chỉ thích game hành động nhập vai ít đòi hỏi sự cẩu kì lẫn tư duy theo kiểu Diablo, Nox, v.v... Xuất phát từ yêu cầu thực tế này mà

JADE EMPIRE	
PHÁT HÀNH	Microsoft
PHÁT TRIỂN	BioWare
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	12/04/2005
HỆ MÁY	Xbox
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD

HIỆP LỰC

Chào mừng hè 2005

XBOX

Tặng 2 games Original:
Project Gotham Racing 2
Starwar Clone Wars

Đặc biệt : Xbox - Halo 2 - Special Limited
3,999,999 đồng

PS2

Tặng: 3 GAMES khi mua máy

GAMECUBE

Tặng 2 GAMES kèm theo

SẢN PHẨM MỚI

PSP

Tặng 1 GAMES kèm theo

HIỆP LỰC

92, Hồ Tùng Mậu, Q.1, Tp.HCM, 9144037 - 0903671676
A003 Hưng Vượng 1, khu phố Phú Mỹ Hưng, 4100947
www.hiepluc.com hiepluc@hcm.vnn.vn

MỚI Game X HUNTER

XBOX GAME ROOM

272 Tân Phước, Q.10

Ngô ta cùng giao lưu

DAWN STAR: Đại sư tỷ của bạn trong võ đường Two River với sự điều hành của Master Li. Dawn Star luôn bỏ thời gian để khổ luyện, với năng khiếu phép thuật, cô ta có khả năng hỗ trợ bạn hồi phục lượng Chi đã mất trong các trận đấu. Vì vậy đừng quên cô ta nếu nhân vật mà bạn chọn lựa để phát triển là pháp sư thực thụ.

BLACK WHIRLWIND: Mê rượu, cá tính khá bộc trực và nóng như Trương Phi, bù lại Black Whirlwind rất xông xáo trong các trận đánh, đừng ngần ngại chọn "Hắc cuồng phong" nếu như bạn cần chiến hữu dẻo dai và mạnh mẽ.

KANG: Một thiên tài với cá tính khác người. Chính anh ta sẽ là người giúp bạn điều khiển chiếc Dragonfly để di chuyển qua nhiều vùng đất khác nhau thay vì... đi bộ. Khi có anh ta trong nhóm bạn sẽ có cơ hội nhận thêm các "side quest" nhỏ, thực chất là các "mini game" bắn máy bay.

HENPECKED HOU: Một đầu bếp chuyên phục vụ tại quán trọ. Anh ta sẽ truyền thụ cho bạn ngón võ "túy quyền" nổi tiếng, tuy nhiên để sử dụng ngón võ này bạn phải luôn sắp xếp anh ta trong nhóm chính của mình khi vào các trận đấu.

SUN HAI: Hoàng đế của vương triều Jade Empire nổi tiếng về cai trị độc đoán, ông sẵn sàng gạt bỏ cái gai bất kỳ trước mắt để phục vụ cho tham vọng quyền lực của mình.

DEATH'S HAND: Cánh tay mặt hậu thuẫn cho các tham vọng quyền lực của hoàng đế Sun Hai, đồng thời là đầu não chỉ huy của tổ chức Lotus Assassin, luôn luôn ẩn mình trong chiếc mặt nạ. Death's Hand là nhân vật khá lạnh lùng và có hành tung bí ẩn. Đằng sau lớp mặt nạ bí ẩn kia là ai, câu trả lời xin nhường cho bạn.

PRINCESS LIAN: Công chúa của vương triều Jade Empire, con gái của hoàng đế Sun Hai. Nổi tiếng xinh đẹp và duyên dáng, Lian luôn gây được sự chú ý mỗi khi xuất hiện. Cô sẽ gia nhập nhóm của bạn với mong muốn thức tỉnh được người cha độc đoán, đam mê quyền lực.

SAGACIOUS ZU: Xuất hiện khá bí ẩn vào đầu trò chơi. Zu luôn cố gắng che đậy quá khứ không mấy tốt đẹp của mình bằng nhiều hành động khó hiểu. Anh ta là bạn hay thù, thời gian sẽ trả lời cho bạn.

Jade Empire nhanh chóng được chuyển sang cách chơi đơn giản, đậm phong cách hành động hơn nhưng cũng không kém phần thú vị.

Thay vì phải quản lý hàng tá các chỉ số phức tạp như Wisdom, Dexterity, Intelligence... làm người chơi bối rối khi lựa chọn lên cấp thì Jade Empire đã giản lược chỉ còn "cô đặc" trong ba chỉ số chính. Health sẽ ảnh hưởng đến HP cùng với sức bền của nhân vật trong những trận giáp chiến - hoàn toàn hợp gu những chiến binh dũng mãnh thích lăn xả cận chiến. Ngược lại Chi lại vô cùng quan trọng nếu bạn là người khoái dùng các phép thuật chiến đấu lẫn hỗ trợ. Trong khi đó, Focus lại ảnh hưởng khá nhiều đến sự nhanh nhẹn và độ dẻo dai của nhân vật khi sử dụng các loại vũ khí và tránh né các bẫy. Việc cắt giảm khá nhiều chỉ số phức tạp cũng kéo theo việc loại bỏ chức năng trang bị các loại giáp với chỉ số THAC0 và AC trong dòng D&D trước đây, thay vào đó là các viên ngọc quý giúp cải thiện các chỉ số cơ bản. Điều thú vị là bạn không cần phải lẩm bẩm, tính toán các chỉ số được ghi trên ngọc trước khi trang bị chúng bởi lẽ chỉ cần thao tác vài phím bấm là bạn có thể sắp xếp chúng theo thứ tự từ bình thường đến cao cấp nhằm tạo ưu thế tốt nhất cho nhân vật chính của mình khi sử dụng.

Chuyển qua phong cách thiên về hành động nên các trận chiến trong Jade Empire diễn ra khá nhanh gọn nhưng cũng không kém phần quyết liệt. Cách di chuyển và điều khiển nhân vật đều nhanh chóng được chuyển sang góc nhìn thứ ba như KOTOR trước đây đã áp dụng, tuy nhiên bạn cũng sẽ sớm nếm mùi đau khổ nếu không tìm ra đối sách thích hợp. Bởi lẽ hệ thống phép thuật, bùa chú phức tạp hay khả năng sử dụng chuyên biệt một loại vũ khí giờ được Bioware khéo léo thay thế bằng khái niệm "Style". Cứ mỗi lần lên cấp nhân vật sẽ được cung cấp một lượng điểm Style nhất định. Tùy vào khả năng của nhân vật và sở thích mà bạn có thể tùy chọn đồng thời nâng cấp các Style này. Có khá nhiều Style để bạn tha hồ chọn lựa từ sử dụng thuần thục các vũ khí kiếm, gậy, song đao... đến các Style phép thuật với băng, lửa... hay các tuyệt kĩ như biến thành quái vật khổng lồ, hoặc sử dụng phép thuật hỗ trợ làm tê liệt, đông cứng đối phương, v.v... Tất nhiên những Style "hàng độc" và lợi hại sẽ ngốn của bạn không ít điểm Chi lẫn Focus. Vì vậy hãy bỏ chút thời gian để nghiên cứu chúng thật kĩ trước khi quyết định nâng cấp và sử dụng thường xuyên Style mà mình đã lựa chọn. Sự tùy biến và đa dạng của các Style khiến các trận chiến trong game trở nên hấp dẫn, sống động hơn tùy thuộc vào sự linh hoạt và biến hóa của người chơi. Hãy thưởng thức khả năng khinh công thượng thừa kết hợp với tuyệt kĩ "túy quyền" nổi tiếng chỉ có thể bắt gặp trong các tiểu thuyết kiếm hiệp xưa hay trên màn ảnh nhỏ do chính bạn thi triển!

Các câu thoại dài chằng chịt và lắt léo đòi hỏi vốn từ vựng khá nhiều là một trong những rào cản khiến những game ăn khách trước đây của Bioware thường nhanh chóng làm nản lòng các game thủ muốn thử qua cho biết. Rất may mắn, điều tương tự đã không xảy ra với Jade Empire: các câu thoại đơn giản và súc tích hơn chứ không chứa đựng nhiều hàm ý sâu xa đòi hỏi người chơi phải "nát óc" trước khi lựa chọn. Điểm độc đáo của Jade Empire chính là nét biểu cảm rõ ràng trên khuôn mặt mỗi khi bạn lướt qua các tùy chọn khác trong từng câu thoại - ít nhiều giúp gamer tiếp cận với trò chơi dễ hơn và có thể lựa chọn câu trả lời tâm đắc. Mỗi tùy chọn này sẽ ảnh hưởng khá nhiều đến diễn tiến xảy ra với nhân vật của bạn cho đến kết thúc game. Vì vậy hãy cân nhắc! Bạo lực không

phải lúc nào cũng là giải pháp tốt và cho bạn nhiều điểm kinh nghiệm nhất. Lưu ý là kĩ năng giao tiếp khôn khéo sẽ đưa bạn đến nhiều kết cục thú vị cùng với lượng điểm thưởng nhiều hơn - lợi thế cho những bạn có vốn ngoại ngữ kha khá.

Ngoài phần kịch bản hay và gameplay hấp dẫn, một nhân tố khác góp nên linh hồn của game nhập vai nói chung và sản phẩm của Bioware nói riêng chính là hệ thống các "side quest" (nhiệm vụ phụ) vô cùng phong phú. Thật đáng tiếc nếu như bạn chỉ tập trung để hoàn thành phần chính của câu chuyện mà lại bỏ qua các "side quest" nằm rải rác dọc chuyến hành trình như tranh tài tại các giải đấu danh tiếng, se duyên cho một nữ tướng cướp, giải phóng những linh hồn oan khuất để họ về bên kia thế giới thanh thản hơn... Quả thật, các nhiệm vụ phụ này không chỉ mang lại cho bạn những items quý giá hay điểm kinh nghiệm dồi dào mà còn hàm chứa những bài học sâu sắc về lòng trắc ẩn và tính nhân văn, điều rất hiếm thấy ở những dòng game khác.

Song hành cùng bạn thực hiện nhiệm vụ tất nhiên không thể thiếu các nhân vật phụ (NPC) thân thiện đầy lòng nhiệt tình. Tuy nhiên, có vài thay đổi nhỏ trong Jade Empire, số nhân vật hỗ trợ bạn trong mỗi trận đấu giờ đây rút gọn xuống mức tối thiểu - chỉ một người. Bạn cũng không có quyền trang bị cũng như chuyển sang điều khiển các nhân vật này ngoại trừ một số cảnh cố định trong trò chơi. Có lẽ nhà sản xuất muốn bạn hoàn toàn chú tâm vào tuyến nhân vật chính. Thay đổi này ban đầu có phần hơi đường đột và tạo cảm giác hụt hẫng với những ai từng quen thuộc với các game nhập vai trước đây của Bioware. Nhưng với kết cấu hành động nhanh gọn, đòi hỏi sự tập trung của người chơi, thay đổi nhỏ này rất đáng chấp nhận và cho thấy sự quan sát tinh tế của các nhà phát triển game.

ĐỘ KHÓ

Nếu so với những bậc đàn anh thì Jade Empire có thử thách không cao lắm. Ở cấp độ bình thường, bạn có thể nhanh chóng hoàn tất game trong khoảng mười hai giờ, mức trung bình khi đem so với những RPG cùng loại. Tất nhiên thời gian này có thể đẩy lên đến 35-40 giờ nếu bạn muốn sở hữu các items, style xịn nhất đồng thời cố gắng lục lọi, hoàn thành hết các "side quest" nằm ẩn trong trò chơi. Bên cạnh đó, với khá nhiều NPC để lựa chọn, nhiều kết thúc mở khác nhau, Jade Empire đang chờ bạn tiếp tục khám phá sau khi đã phá đảo trò chơi lần đầu tiên.

HÀI HOÀ ĐẾN HOÀN HẢO

Cách biệt hẳn với nhiều sản phẩm đi trước vốn đặt nặng vấn đề gameplay, mạch truyện đi kèm và nền đồ họa chỉ vào bậc trung, Bioware đã xây dựng rất cân đối các mặt này trong Jade Empire. Từng khuôn mặt và điệu bộ của các tuyến nhân vật chính và phụ đều được mô phỏng rất gần gũi với đời thường, đặc biệt nét biểu cảm sống động trên khuôn mặt ứng với từng câu nói trong đoạn hội thoại đã thổi thêm hồn và sức sống cho chúng. Đáng chú ý vẫn là hiệu ứng đồ họa bắt mắt khi các nhân vật của bạn bắt đầu trình diễn tuyệt kĩ "Style" ở level cuối, các đường quyền uyển chuyển, thanh thoát đan xen nhịp nhàng với hệ thống phép thuật đầy màu sắc khiến bạn mê mẩn cho đến tận phút cuối của game. Bạn còn có thể du ngoạn và chiêm ngưỡng nét văn hóa đặc sắc không lẫn vào đâu được của miền đất Trung Hoa xưa như kiến trúc long phụng trong các cung điện, các tượng thần và kỳ lân thường gặp tại các lăng tẩm, đền miếu. Đôi khi tôi đứng lặng trước khung cảnh nên thơ hữu tình của một dòng suối trong mát, êm ả với thảm cỏ xanh dịu dàng, ngập sức sống của rực rỡ sắc hoa để nghe dịu đi những bực dọc, căng thẳng của nhịp sống hối hả. Thú thật, đôi lúc cảm giác tiếc nuối lại tràn lòng tôi khi tiếng sáo thanh tao bay bổng giữa không gian thơ mộng của rừng cây thẳm hoa lá đột nhiên bị cắt ngang bởi tiếng chiêng dồn dập của nhịp xung trận. Bioware đã phối hợp thật cân đối và hài hòa ba yếu tố tưởng chừng rất khó "tương thích": mạch truyện, đồ họa và gameplay để đưa Jade Empire nhanh chóng trở thành một RPG hàng "top" hiện nay.

THAY CHO LỜI KẾT

"Hữu xạ tự nhiên hương" - các game nhập vai mà Bioware sản xuất không cần phải quảng cáo ầm ĩ hay kéo theo các scandal gây sự chú ý, bởi lẽ tự các fan hoặc người chơi RPG lâu năm cũng hiểu được giá trị đặc sắc mà chúng mang lại. Mặc dù đi ngược hoàn toàn với phong cách nhập vai truyền thống trước đó mình đã tạo nên, nhưng Bioware đã chứng tỏ sự linh hoạt và khả năng ứng biến khi chuyển sang thử nghiệm vùng đất hành động nhập vai mới. "Trăm nghe không bằng một thấy" bạn ơi!

ĐĂNG MINH

Chia sẻ võ công

- Nên lưu game thường xuyên ở nhiều chỗ khác nhau vào bất cứ lúc nào có thể vì việc này sẽ giúp bạn tiết kiệm khá nhiều thời gian nếu chẳng may "game over".
- Bạn nên chắt lọc những Style nào phù hợp với nhân vật của mình và tập trung phát triển, đừng nên học lung tung nhiều Style cùng lúc vì vừa kém hiệu quả vừa lãng phí lượng điểm để nâng cấp.
- Các cuộn giấy và sách trên đường đi là những điểm kinh nghiệm cho không vì vậy đừng bỏ sót chúng - "tích tiểu thành đại".
- Cùng một món đồ nhưng mỗi cửa hàng sẽ có mức giá "trên trời dưới đất" khác nhau, vì vậy bạn nên xem kĩ đặc tính của chúng trước khi quyết định mua. Lời khuyên là bạn hãy bỏ chút thời gian làm các "side quest" vì hầu hết các đồ xịn nhất trò chơi đều nằm trong các "side quest" này.
- Focus là khả năng tuyệt vời mà bạn có được trong trò chơi, vì nó làm chậm lại đối phương trong vòng chiến của bạn. Hãy sử dụng nó thật hợp lý và những con trùm dại sức nhất cũng nhanh chóng bị khuất phục.

NGÔI LÀNG KINH DỊ

Khởi đầu trên hệ máy PlayStation từ năm 1996, dù có những lúc thăng trầm nhưng loạt game Resident Evil luôn đi đầu trong thể loại game hành động kinh dị. Đi theo con đường mà trò chơi nổi tiếng Alone in the Dark khai phá, Resident Evil đã dần vượt qua bậc tiền bối và trở thành người thống lĩnh thể loại game này. Đầu năm 2005, Capcom tiếp tục cho ra đời Resident Evil 4 với những cải tiến đột phá. Hãng phát triển game đã từ bỏ mô típ xác chết hồi sinh xưa cũ; thay vào đó là những đối thủ có đầu óc hơn, linh hoạt hơn nên hấp dẫn hơn. Cộng thêm những cải tiến trong cách chơi, đồ họa và âm thanh đặc sắc, Resident Evil 4 (RE4) không chỉ là một trong những đỉnh cao của loạt game này mà còn là game kinh dị tuyệt vời nhất.

ĐƯƠNG ĐẦU VỚI NỖI SỢ HÃI

Sáu năm trôi qua kể từ thời điểm diễn ra sự kiện Resident Evil 2, tập đoàn Umbrella Company đã hoàn toàn sụp đổ. Sáu năm trước, khi T-Virus lan tràn khắp Raccoon City, chính phủ Mỹ đã phá hủy toàn bộ khu vực và chấm dứt mọi mối liên hệ với Umbrella. Không lâu sau đó, giá cổ phiếu của công ty đã giảm xuống và công ty rút lui vào bóng tối. Trong khoảng thời gian đó, nhân vật Leon S. Kennedy bắt đầu làm việc với chính phủ và đã trở thành một mật vụ cao cấp. Resident Evil 4 bắt đầu với việc Leon được yêu cầu tham gia vào một điệp vụ tối mật nhằm tìm và giải cứu cho con gái của tổng thống bị bắt cóc tại châu Âu...

Không rào đón dông dài, Resident Evil 4 nhanh chóng đưa bạn vào cuộc chơi với một nhịp điệu rất nhanh. Ở ngay khoảnh khắc vừa đặt chân vào ngôi nhà đầu tiên trong làng, Leon bị tấn công không phải bởi một con zombie vô hồn như các phiên bản trước mà bởi một dân làng phớt lờ mọi cảnh báo lẫn khẩu súng của Leon. Tiếp sau đó, Leon tiếp tục bị dân làng truy sát. Những đối thủ trong game thông minh hơn zombie của quá khứ, do đó hay hơn hết là bạn hãy ra tay trước.

LEON VỚI NHỮNG KỸ NĂNG MỚI

Những yếu tố gây sợ hãi truyền thống được giữ lại trong game nhưng nhịp chơi nhanh, có nhiều cải tiến. Những đối thủ ẩn nấp trong hốc tối, gầm gừ và đuổi theo bạn, một số sẽ đạp tung cửa và lao vào phòng tấn công. Game có rất nhiều chủng loại quái vật và tất cả đều gây kinh ngạc cho bạn vì nét riêng của chúng. Phần thử thách nhất là khi bạn điều khiển nhân vật Ashley, không có vũ khí gì ngoài một ngọn đèn, cô gái này phải cố gắng mở và đóng các cánh cổng để thoát khỏi những kẻ thù truy đuổi. Không khí làm cho bạn có cảm giác khẩn cấp và lo sợ, một tính chất kế thừa từ các trò Evil trước. Có điều, ở những game trước, các con zombie di chuyển chậm chạp và bạn có đủ thời gian để giữ khoảng cách an toàn. Còn trong Resident Evil 4, bạn sẽ không có một phút giây an toàn nào vì luôn phải xoay trở để đối phó với những dân làng rất nhanh nhẹn và có đầu óc. Có những đoạn trong Resident Evil 4 khiến tim bạn như muốn nhảy ra ngoài.

Nhưng phần lõi hành động của trò chơi mới là phần được đầu tư và cải tiến nhiều nhất. Vũ khí của Leon rất phong phú: từ súng ngắn, súng trường, tự động và cả các loại súng phóng lựu cùng lựu đạn; mỗi loại có hiệu quả với một số loại đối thủ nhất định. Có một điểm mới trong trò chơi là khi bạn giữ nút R, Leon sẽ ngắm bắn và bạn có thể dùng nút analog để điều khiển tiêu điểm được hiển thị bằng một chấm laser. Đây là một cải tiến lớn lao trong game. Nó đã thay đổi hoàn toàn cách chơi trước đây vì bạn có thể ngắm bắn vào từng điểm trên người đối phương; dù rằng khi đang ngắm bắn thì bạn không thể di chuyển cũng như né tránh các đòn tấn công. Nhưng ưu điểm của cải tiến này nhiều hơn nhược điểm của nó.

Ví dụ, nếu bạn gần hết đạn, bạn có thể nhắm bắn vào đầu gối đối phương làm chúng quỵ xuống để mở một con đường an toàn để vượt qua; hoặc bắn vào người đối phương để chặn bước tiến và kết thúc bằng một cú đá... Leon còn có thể sử dụng súng bắn tỉa để tiêu diệt đối phương từ xa hay sử dụng nhiều loại lựu đạn khác nhau. Resident Evil 4 còn có một sự khác biệt so với các game trước đó: thay vì tìm kiếm vũ khí và các món đồ mới, bạn có thể mua từ những người bán vũ khí. Bạn sẽ phải cân nhắc khi quyết định nên nâng cấp vũ khí hiện tại hay là mua hẳn thứ mới. Bạn có thể nâng cấp hỏa lực, tầm bắn, cơ số đạn và nhiều thứ khác; ngoài ra, khả năng chứa vũ khí và các món đồ của bạn cũng tăng dần theo thời gian. Nếu như ở đầu trò chơi bạn chỉ chứa được một ít vũ khí, dược thảo thì về sau bạn có đủ chỗ để chứa cả kho vũ khí cũng như hàng tá bình cứu máu.

Đấu với các con trùm trong Resident Evil 4 quả thực rất thú vị. Tất cả đều được thiết kế tỉ mỉ và sống động. Bạn sẽ đụng độ từ con thủy quái sống dưới đáy hồ to gấp năm lần kích thước chiếc thuyền của Leon cho đến con quái vật hung tợn, khổng lồ như mới bước ra từ bộ phim Lord of the Rings (Chúa tể của những cái nhẫn).

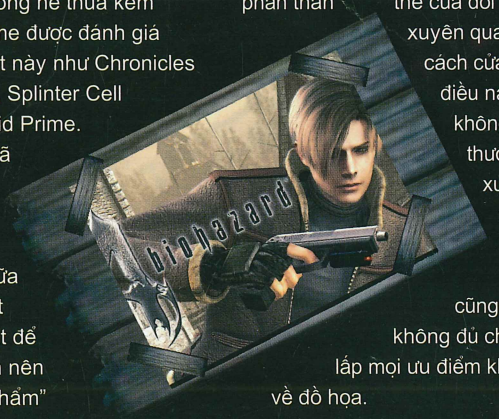
Càng đi sâu vào game, chiến thuật đánh trùm càng phải linh hoạt. Bạn không thể chỉ nhắm và bắn mà phải quan sát và tận dụng mọi lợi thế nhỏ nhất từ môi trường chiến đấu xung quanh và cố gắng tìm ra điểm yếu của trùm.

Ngoài ra, game có thêm một số cải tiến để tăng tính sinh động. Khi Leon ở gần một vật thể hay một đối tượng cụ thể, một dấu hiệu sẽ hiện lên màn hình cho biết bạn có thể tương tác được với nó hay không bằng cách nhấn một hay nhiều nút kết hợp. Sử dụng nút hành động đúng chỗ, Leon có thể nhảy khỏi mái nhà, bay qua cửa sổ, né tránh kẻ thù, tấn công đối phương bị ngã quỵ bằng một cú đá, né các món đồ ném tới mình và nhiều thứ khác nữa… Các câu đố trong game ít và tương đối dễ, đa phần như những khoảng lặng để bạn lấy lại hơi sức trước khi bước vào một khúc chơi mới với nhịp điệu dồn dập. Chắc chắn rằng bạn sẽ không tốn nhiều hơi sức hay "bó tay" trước một câu đố nào.

Để giảm bớt độ khó, Capcom đã bỏ đi việc lệ thuộc vào các ribbon để lưu trò chơi. Bây giờ bạn không cần phải bận tâm là mình còn bao nhiêu ribbon hay là phải kiếm thêm ở đâu, muốn save trò chơi bạn chỉ cần tìm đến máy đánh chữ gần nhất. Trò chơi còn hỗ trợ rất nhiều điểm mốc, nếu bạn chết thì có thể chơi lại ở điểm mốc gần nhất mà không phải đi lại một đoạn nhiều lần đến nhàm chán. Mặc dù thế, bản thân tôi cũng phải tốn hơn 20 giờ để hoàn tất game này.

MỘT KIỆT TÁC HOÀNH TRÁNG

Resident Evil 4 không chỉ là game có đồ họa đẹp nhất trên máy GameCube mà còn là game có đồ hoạ đẹp nhất trên mọi loại máy chơi game tính đến thời điểm này. Nó có đồ hoạ không hề thua kém những game được đánh giá cao về mặt này như Chronicles of Riddick, Splinter Cell hay Metroid Prime. Capcom đã thành công trong việc kết hợp giữa nghệ thuật và kỹ thuật để hình thành nên một "tác phẩm" tuyệt vời. Mọi chi tiết đồ họa trong Resident Evil 4 đều "cực kỳ" và gây ấn tượng. Chỉ cần liếc sơ qua một đối thủ trong game là đủ để bạn thấy được điều đó. Từ con quái vật to lớn cho tới người bịt mặt mang cưa sắt đều toát ra tính sáng tạo của nhà phát triển. Và chắc chắn là các nhân vật được thiết kế chi tiết hơn bất kỳ game nào ta từng thấy trên máy GameCube. Không chỉ ngoại hình, họ còn có cử động rất mềm mại; nhất là gương mặt thể hiện cảm xúc rất tinh tế. Hơn thế nữa, các nhân vật còn sống động hơn khi "vùng vẫy" trong một môi trường hoàn hảo. Các hiệu ứng phải nói là "siêu", nhất là các ánh lửa. Những hạt mưa rơi từ trên không trung và che mờ mọi cảnh vật, ánh lửa cháy bập bùng trên đầu ngọn đuốc, những sợi khói mong manh bay lên từ các đám cháy đều được Capcom chú ý làm sao cho không phạm phải một lỗi nhỏ nào. Khi mặt trời từ từ lặn xuống sau dãy núi phía xa, bóng tối phủ dần lên ngôi làng, cảnh vật mờ dần dưới ánh sánh le lói của vài tia nắng còn sót lại và dân làng bắt đầu kéo tới mang theo những ngọn đuốc soi sáng đường đi... Bạn không thể nào tin được đây chỉ là một cảnh trong trò chơi mà nghĩ mình đang xem một bộ phim kinh điển thì đúng hơn. Trò chơi chỉ phạm phải một lỗi nhỏ mà rất nhiều trò cũng thường hay gặp là đôi khi bạn nhìn thấy vũ khí hay một phần thân thể của đối thủ xuyên qua các cách cửa, điều này không thường xuyên xảy ra và cũng không đủ che lấp mọi ưu điểm khác về đồ họa.



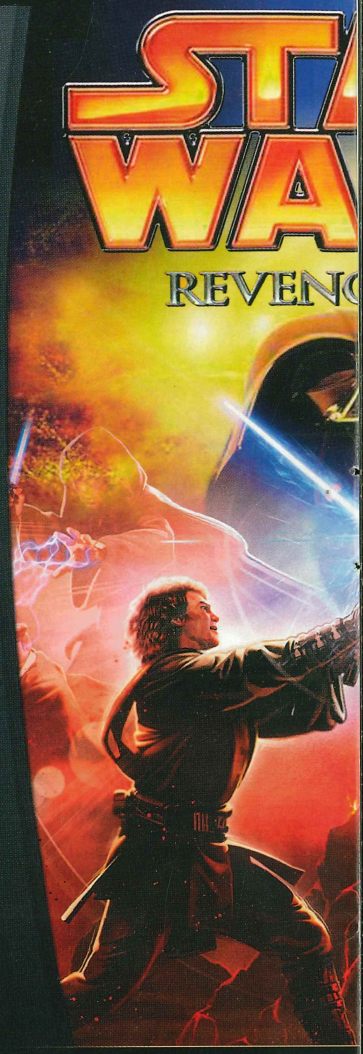
Mọi người đều biết tầm quan trọng của âm thanh trong game thể loại hành động kinh dị và Resident Evil 4 đã làm rất tốt. Chất lượng lồng tiếng, nhạc và các hiệu ứng âm thanh sắc sảo có thể gây ngạc nhiên cho bất kỳ fan nào của dòng game này. Capcom đã sử dụng đội ngũ những người lồng tiếng tài năng cho các nhân vật, đặc biệt là Leon. Nhạc nền rất phù hợp với bối cảnh và không khí rùng rợn. Các hiệu ứng âm thanh dồn dập và bùng nổ, tiếng thét, tiếng gầm rú, hơi thở gấp gáp, tất cả được hỗ trợ bởi hệ thống Dolby Pro Logic II. Bạn có thể không biết tiếng Tây Ban Nha nhưng vẫn có thể đoán được dân làng muốn nói gì và muốn làm gì qua âm sắc biểu lộ tình cảm trong giọng nói của họ. Thật khó khăn khi đưa ra nhận xét rằng phần âm thanh hay đồ họa được làm xuất sắc hơn nhưng ta có thể dễ dàng nhận thấy rằng cả hai đã kết hợp lại thật hoàn chỉnh, ấn tượng.

LỜI KẾT

Với sự ra đời của Resident Evil 4, Capcom đã gặt hái thành công và đưa dòng game này lên một tầm cao mới. Nhịp điệu nhanh hơn, đối thủ thông minh hơn, các trận đấu với trùm đầy hấp dẫn... Thêm vào đó là cải tiến chế độ ngắm bắn và hệ thống nút tương tác với các đối tượng xung quanh đã tạo bước đột phá cho thể loại game này. Sau hơn 20 giờ đương đầu với sự kinh hoàng, bạn vẫn không hề muốn trò chơi dừng lại! Với Resident Evil 4, Capcom vẫn đang và sẽ giữ ngôi vị quán quân trong lĩnh vực game hành động kinh dị một thời gian dài nữa.

XUÂN QUANG

RESIDENT EVIL 4	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Capcom
THỂ LOẠI	Hành động kinh dị
NGÀY PHÁT HÀNH	11/01/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
HỆ MÁY	Nintendo GameCube



THIÊN HÀ

Ba năm sau những trận chiến đầu tiên chống loài vô tính (Clone Wars), mối mâu thuẫn dai dẳng và mệt mỏi giữa phe Separatist và Republic gần như kết thúc. Tuy nhiên, Obi-Wan Kenobi giờ đã là thủ lĩnh Jedi và Anakin Skywalker cũng đã là hiệp sỹ Jedi phát hiện một thông tin khủng khiếp. Coruscant đang bị tấn công! Từ biên cương họ vội vã quay về để đối mặt với sự thật là Coruscant đang bị đe doạ bởi General Grievous, thủ lĩnh quân đội phe Separatist. Hai vị hiệp sỹ có nhiệm vụ phải đưa hắn ra công lý. Nhưng mọi chuyện không chỉ có vậy. Tình thế cực kỳ phức tạp với những diễn biến khó hiểu của chính thủ lĩnh thiên hà Republic là Chancellor Palpatine và chính của chàng hiệp sỹ Anakin. Số phận của thiên hà đang như ngàn cân treo sợi tóc, đong đưa theo hành trình thực thi công lý của Obi-Wan và Anakin...

Bạn đang thưởng thức những dòng đầu tiên về nội dung của phần ba trong loạt phim nổi tiếng Star Wars dự định sẽ phát hành vào trung tuần tháng Năm này. Trước khi hâm nóng các rạp xi-nê, Lucas Arts cũng kịp tăng nhiệt cho các fan của mình bằng việc phát hành Revenge of the Sith dưới sự phát triển của The Collective studios từng đảm nhận khá thành công việc chuyển thể nhiều tác phẩm điện ảnh sang lĩnh vực game giải trí như Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Buffy the Vampire Slayer v.v.

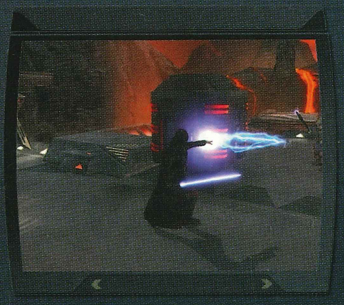
CÁCH CHƠI

Revenge of the Sith (ROTS) có cách chơi tương đối đơn giản bởi hầu hết nhiệm vụ chính trong game chỉ đơn thuần "chặt và chém", nên bạn chỉ cần chút khéo léo, thao tác các phím bấm nhanh để đánh bại đối phương trên đường đi. Tuy nhiên, game vay mượn thêm yếu tố nhập vai như Lord of the Rings trước đây nên ROTS sẽ có hệ thống điểm thưởng ứng với mỗi thức tấn công khác nhau của người chơi. Đòn thế càng đẹp mắt và khả năng né đòn càng nhanh nhạy thì lượng kinh nghiệm mà nhân vật của bạn nhận được sẽ càng cao ứng với 4 mức - Fair, Good, Impressive và Masterful. Với lượng kinh nghiệm nhận được sau từng màn, người chơi có thể cải thiện khả năng sẵn có của các nhân vật thông qua hai trường phái căn bản của Jedi là cận chiến và phép thuật.

Trong khi kĩ năng cận chiến giúp các nhân vật linh hoạt hơn trong trận đấu với sự đa dạng của các đòn thế tấn công thì khả năng sử dụng và nâng cấp các "Force" đặc biệt mà người viết tạm dịch là phép thuật của các Jedi lại là điểm mấu chốt giúp ROTS tạo được thiện cảm lẫn tò mò của người chơi khi mới chỉ thưởng thức đoạn trailer bắt đầu game cho đến khi tự tay điều khiển các Jedi sử dụng các món phép thuật này.

Trái với việc cung cấp quá nhiều kĩ năng đến mức dư thừa như trong Demon Stone và LOTR khiến người chơi phải bối rối khi lựa chọn nâng cấp, phép thuật "Force" của các Jedi được cung cấp vừa phải nhưng đủ làm bạn phải ồ lên khoái chí khi sử dụng. Từ kĩ năng hút và di chuyển đồ vật, sử dụng gươm ánh sáng như một boomerang, hồi máu,... các "Force" mà Jedi của bạn điều khiển không chỉ đẹp, nặng tính phô diễn mà còn chính là các chìa khóa quan trọng để vượt qua các bẫy trong game. Bạn có thể sử dụng thanh "light saber" cắt dọc cánh cửa tạo lối đi mới, vô hiệu hóa một khẩu lazer đang tuôn đạn xối xả vào bạn, dùng "Force Speed" để vượt nhanh qua các chốt canh trang bị hỏa lực hay hồi máu khẩn cấp khi các Jedi của bạn đang lâm vào thế nguy kịch; cao cấp hơn bạn có thể dùng sấm sét để vô hiệu hóa hàng loạt kẻ địch chỉ trong nháy mắt.

Tận dụng thế mạnh của hệ console, Star Wars cũng cung cấp sẵn cho game thủ phần chơi mạng chia sẻ trên cùng một máy thông qua hai mục chơi co-op và verus mode. Trong khi co-op đưa bạn cùng người thân nếm trải kinh nghiệm qua nhiều chiến



AN NGUY

dịch lớn khác nhau, thì Verus mang lại hương vị khá hấp dẫn của một game Star Wars song đấu với nhiều nhân vật ẩn. Bạn tha hồ chọn lựa từ Serra, Cin Drallig, Count Dooku,... với sự đa dạng và phong phú về kĩ năng, bên cạnh hai nhân vật chính Anakin Skywalker và Obi-Wan Kenobi đã quá quen thuộc, đây là mục chơi mới hứa hẹn nhiều hấp dẫn sau khi bạn đã hoàn tất các chiến dịch của phần chơi đơn. Tuy nhiên, xin lưu ý là để thưởng thức được trọn vẹn hai mục chơi trên đặc biệt là mục chơi co-op bạn nên bỏ thời gian để hoàn thành game ở mục chơi đơn để unlock các bản đồ, màn chơi cũng như nhân vật ẩn. Ngoài ra, nếu là fan Star Wars chắn chắn nhiều phần thưởng có giá trị khác đang đợi bạn khai phá trong phần phụ lục Features.

ĐỒ HỌA VÀ ÂM THANH

Dù chưa thể gọi là hàng đỉnh hiện nay nhưng Revenge of the Sith thể hiện khá tốt các môi trường và cảnh vật, tạo cho bạn cảm giác như đang hòa mình vào bộ phim Star Wars nổi tiếng. Bạn sẽ biết đến hấp lực của ROTS khi chứng kiến sự đẹp mắt đến mê hồn của các đường "light saber" mỗi khi chúng uyển chuyển lao vút trong không trung dưới sự kiểm soát tài tình của các Jedi, hay cảnh các đội quân vô tính "Droids" và "Troopers" bắt đầu vỡ vụn mỗi khi Jedi thực hiện đòn kết liễu hoặc dùng Force Push đẩy các bình chất nổ về phía chúng... Tuy nhiên, thi thoảng các Jedi đầy tài năng của bạn cũng khá vật vã khi ngẫu nhiên mắc kẹt tại một góc chết nào đó trên đường đi, rất may mắn là các lỗi trên rất hiếm xảy ra và bạn có thể dùng khả năng nhảy để tránh các lỗi đáng tiếc trên thay vì phải reset lại màn chơi một cách oan uổng. Không có bất kì thay đổi nào từ nhạc nền của game, dường như chúng được bê nguyên xi từ phim. Tuy vậy nhân vật trong game được lồng tiếng kém ấn tượng, theo kiểu được chăng hay chớ đã phần nào làm giảm nét hoành tráng vốn có của bộ phim Star Wars. Tuy vậy, các đoạn movie xuất sắc xen vào giữa các cảnh game đã phần nào ăn điểm và hấp dẫn người chơi khi muốn tìm hiểu sâu vào nội dung câu truyện.

ĐỘ KHÓ

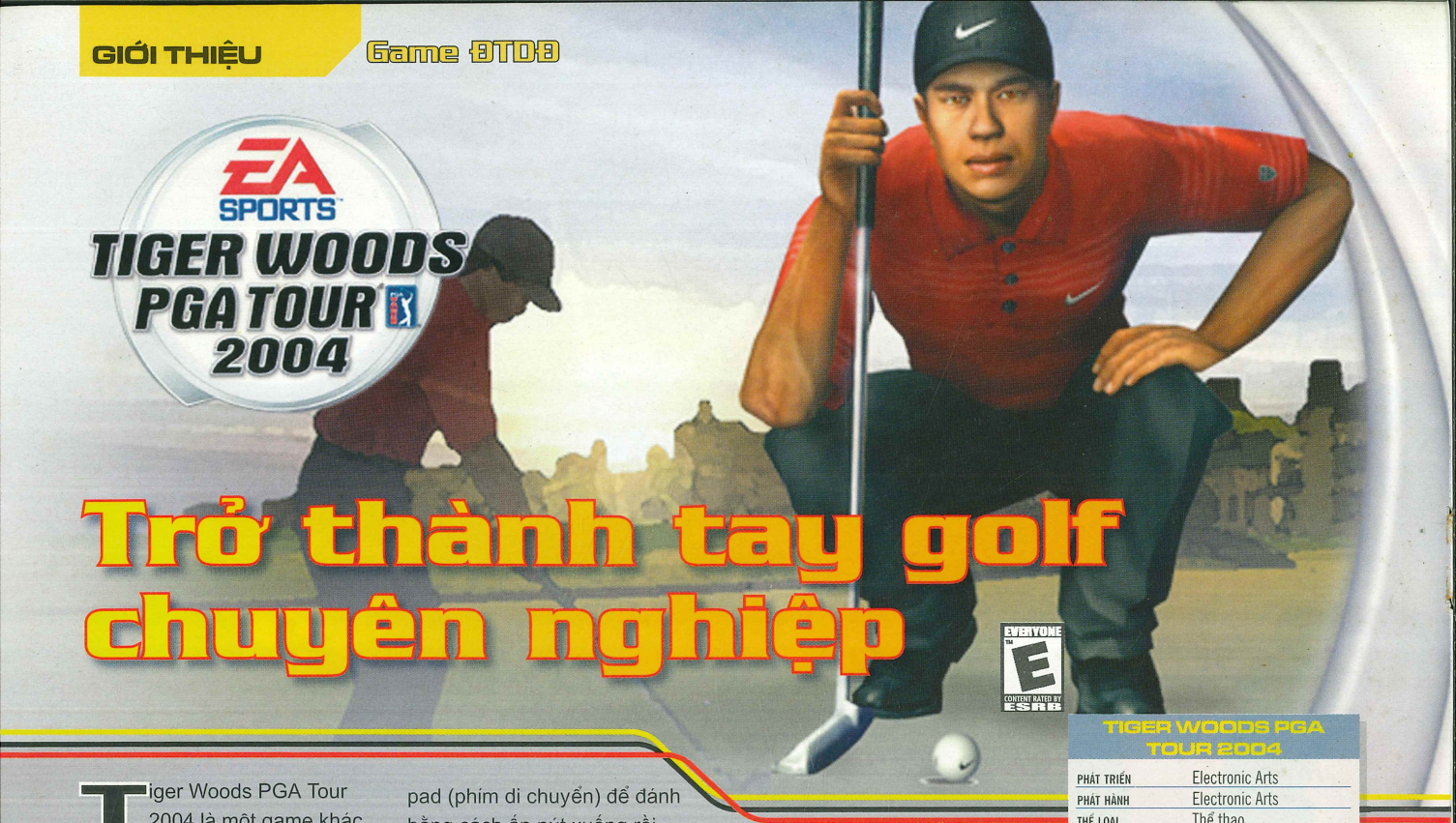
Với tổng cộng 17 chiến dịch của phần chơi đơn cùng với 5 màn thưởng khác, Revenge of the Sith tiêu tốn của bạn khoảng tám giờ chơi ở mức bình thường. Tuy không khó lắm nhưng Revenge of the Sith cũng sẽ khiến bạn khá trầy trật để hoàn thành nếu chỉ lạm dụng kĩ năng chiến đấu mà quên mất việc sử dụng các tính năng "Force" tuyệt vời. Việc "load game" sẽ thường xuyên là chuyện cơm bữa nếu bạn không tuân thủ nguyên tắc này! Nhất là ở những màn cuối trò chơi, ngoài việc bố trí check-point khá xa và bạn còn phải đụng độ với chính các Jedi đầy quyền năng khác hay bọn vệ sĩ Nemoidian cùng đám nhện máy rất dai sức và xông xáo chuyên lấy thịt đè người và bọc hậu cho nhau khá tốt.

LỜI KẾT

Tuy chưa thật sự thuyết phục khi so sánh với những game xây dựng từ chung ý tưởng lấy bối cảnh của thế giới Star Wars từ các hãng phát triển danh tiếng khác như Bioware, Raven Software, Factor 5 nhưng Revenge of the Sith là lựa chọn khá phù hợp nếu bạn thực sự là fan của Star Wars hay đang tìm một game tích hợp nhiều "bonus" hay để cùng chơi với bạn bè.

PHUONG NGOC

STAR WARS REVENGE OF THE SITH	
PHÁT HÀNH	Lucas Arts
PHÁT TRIỂN	The Collective
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	11/01/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PS2, PSP, GameCube, Nitendo DS, XBOX



Trở thành tay golf chuyên nghiệp

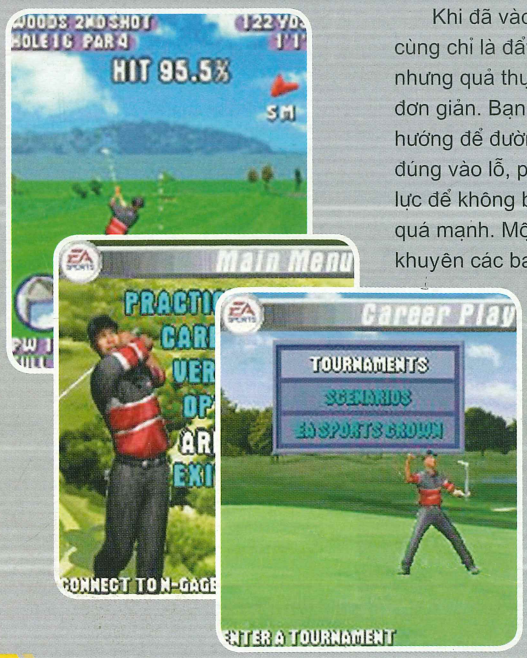
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

TIGER WOODS PGA TOUR 2004	
PHÁT TRIỂN	Electronic Arts
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
THỂ LOẠI	Thể thao
ESRB	Everyone
SỐ NGƯỜI CHƠI	1 - 4 qua Bluetooth hoặc N-Gage Arena
LOẠI MÁY	Nokia – N-gage

Tiger Woods PGA Tour 2004 là một game khác của EA Sport đã thành công đối với hệ máy NGAGE. Là game đầu tiên cho bạn cơ hội để trở thành tay golf số 1 của thế giới với khả năng chơi mạng trực tiếp qua bluetooth hay GPRS! Tiger Woods PGA Tour 2004 là game không thể thiếu trên máy NGAGE đối với tất cả các fan của thể loại game thể thao.

Với cách chơi dễ dàng, bạn nhấn phím 5 để chuyển sang quan sát mọi vị trí và lựa chọn gậy cho phù hợp với khoảng cách, sau đó nhấn phím 5 lần nữa để quay trở lại màn hình chuẩn bị đánh, rồi sử dụng D pad (phím di chuyển) để đánh bằng cách ấn nút xuống rồi ấn lên, rất đơn giản. Có lẽ đó là một lý do giúp game có thể phù hợp với mọi lứa tuổi và được phổ biến nhanh chóng. Khi đánh bạn sẽ phải để ý tránh cây, tránh hố cát... Cú đánh phải đủ mạnh để vượt qua chướng ngại vật như hồ nước, đồi... Bạn còn phải chú ý đến điều kiện gió, thời tiết, khoảng cách và lực đánh nếu muốn chiến thắng. Thực ra, tất cả những điều này cũng không có gì ghê gớm nếu bạn lưu ý và có mắt quan sát. Sau đó, bạn sẽ cảm nhận được niềm vui chiến thắng hay một chút buồn khi thất bại.

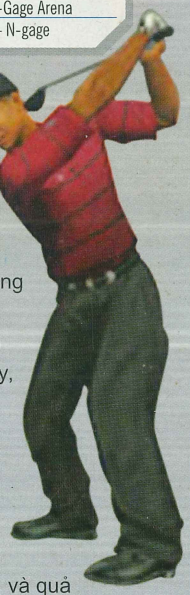
Khi đã vào vòng, việc cuối cùng chỉ là đẩy bóng vào lỗ nhưng quả thực điều đó không đơn giản. Bạn cần phải chỉnh hướng để đường đi của bóng đúng vào lỗ, phải chỉnh đúng lực để không bị quá nhẹ hay quá mạnh. Một điều tôi có thể khuyên các bạn là khi đẩy bóng, hãy chú ý đến "caddy's tip" ở góc trái màn hình, và hãy chỉnh lực mạnh hơn một chút khi đẩy bóng.



Với tôi, Tiger Woods PGA Tour 2004 là một game thể thao tuyệt vời trên NGAGE. Game có đủ các phần cần thiết của một game thể thao, bạn có thể chọn Practice mode để tập luyện, sau khi thành thục bạn có thể vào Career Mode, tạo một nhân vật và tham gia vào các cuộc thi. Trong game có 5 nhân vật nổi tiếng trong làng golf là Tiger Wood, John Daly, Pops Masterson, Solita Lopez, Big Mo, và Cedric Andrews để bạn lựa chọn. Phần Option trong game được hiện thực khá kỹ lưỡng, bạn có thể tuỳ chọn ngôn ngữ, chỉnh âm thanh, phím chơi hay cũng có thể xóa toàn bộ để trở về với chế độ định sẵn của trò chơi.

Không được "hoành tráng" như người anh em song sinh trên PC, chỉ có 5 sân với 90 lỗ đánh, nhưng game thực sự thành công và ấn tượng với phần chơi mạng.

Game cho phép đến 4 người thi đấu cùng lúc trên 1 máy hay chơi qua bluetooh, và tuyệt vời nhất là phần chơi trên N-Gage Arena, nơi bạn có thể chơi trực tuyến và thi đấu với các game thủ khác ở mọi nơi trên thế giới. Bạn có thể học tập được ở những người chơi khác kỹ năng mà mình còn kém hay chỉ bảo cho họ những thiếu sót. Mỗi trận thắng bạn sẽ được thưởng điểm, và biết đâu một lúc nào đó tên bạn sẽ đứng trong top những người giỏi nhất thế giới.



Phần đồ họa được thiết kế khá đơn giản nhưng cũng đủ để bạn thưởng thức. Từ hình nhân vật cho đến cỏ, cây, mặt nước hay núi đều được thiết kế khá tốt và phù hợp về màu sắc. Góc nhìn duy nhất trong game là góc nhìn từ trên xuống, và quả thực chỉ với góc nhìn đó bạn mới quan sát được không gian và đường bay của bóng. Âm thanh trong game được thiết kế nhẹ nhàng và đơn giản, từ nhạc nền, tiếng gậy đánh bóng, tiếng nước chảy, tiếng chim hót tạo được cảm giác về một không gian thoáng đãng, rộng lớn như trong các sân golf thật sự.

Nào, chúng ta hãy cùng thưởng thức Tiger Wood PGA Tour 2004 và cùng chờ đợi phiên bản mới cho NGAGE với những ứng dụng 3D mới nhất trong một ngày không xa.

PHAN ANH TUẤN

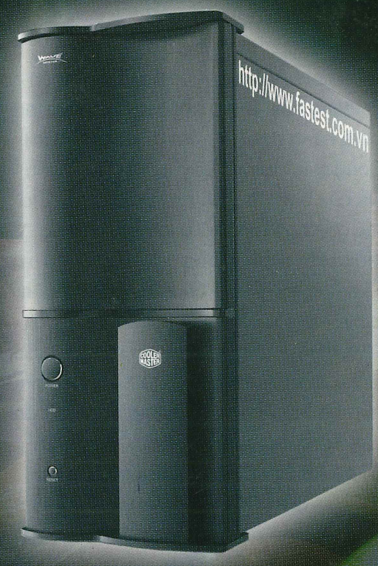
http://www.fastest.com.vn

intel inside pentium 4 HT

FASTEST

được tăng cường sức mạnh với bộ vi xử lý Intel Pentium 4

KNIGHT



- Intel Pentium 4 3.4Ghz 1Mb Cache L2 socket 775
- DFI Lanparty 925X-T2 socket 775
- 1024Mb Corsair USA Twin2X DDR2 5400
- Leadtek GeForce 6600GT Extreme Edition
- Harddisk 240Gb raid0 with 16Mb Cache
- CoolerMaster Wavemaster
- CoolerMaster Realpower 450W
- Logitech Cordless Desktop LX700

CORSAIR™

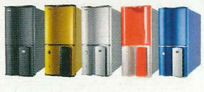
Corsair là hãng sản xuất bộ nhớ cho máy tính có số lượng bán ra đứng thứ nhì thế giới (chiếm 29,81%) và có doanh số đứng đầu thế giới. Điểm khác biệt nhất của Corsair là toàn bộ đều được sản xuất tại USA.

Hyper6

Hyper 48

Aquamini

Aquagate


WaveMaster

Pro Series

Flash Voyager

XMS2 series

CORSAIR™

COOLER MASTER

PROFESSIONAL COOLING, UTRLA SILENT PROFESSIONAL MEMORY, LOW TIMING

Zippy 700W

Real Power 550W

RealPower 450W

Zippy 460W

Quadro FX3400

Quadro FX1300

Quadro 980XGL

Quadro FX540

PROFESSIONAL POWER, EXTREME SUPPLLY
PROFESSIONAL GRAPHIC CARD

Leadtek® We Make Dreams a Reality

Công ty cổ phần Anh Đức - 17 Trần Hưng Đạo, Hoàn Kiếm, Hà Nội - *Điện thoại* : (04)8260076 - *Fax* : (04) 9330451

Đại lý: VCC (45 Lương Ngọc Quyến, HN - 9261841) Anh Ngọc (56 Trần Nhân Tông, HN - 9431592)
Quang Minh (228 Lê Thanh Nghị, HN - 6280777) Trường Thịnh (200 Cống Quỳnh, TPHCM - 8365418)

SIÊU TRỘM

Trong một thành phố đầy rẫy tội ác, có những "người hùng" lại bị coi như những kẻ ngoài vòng pháp luật. Trong số đó có Anya Romanov, một nữ trộm quyến rũ, đầy tài năng. Song hành cùng cô là người bạn già Louis Palmer. Cả hai, đã vô tình khám phá một âm mưu đen tối nhằm nhấn chìm cả thành phố. Bằng mọi cách, Anya và Louis quyết ngăn chặn thế lực tội ác này. Đó là nội dung của Stolen – trò chơi hành động bí mật (stealth action).

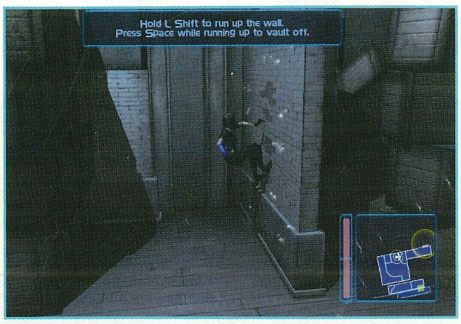
"Công việc" hằng ngày của Anya (cũng chính là của bạn) là xâm nhập cứ điểm, "thó" đồ hoặc phá huỷ một thứ gì đó quan trọng. Việc này không khó đối với nữ trộm của chúng ta. Cô có khá nhiều kiểu di chuyển đúng chuẩn "aerobics" như đu xà, nhào lộn, búng người... thanh thoát, nhẹ nhàng như một miêu nữ. Sát cánh cùng Anya là các món đồ đặc dụng như Tracker - hệ thống định vị hướng nhìn của đối tượng trên radar nhờ một thiết bị "dán" trên người, hay Sonic - phát âm thanh đánh lạc hướng... Một điều khá lạ là trong số "đồ nghề" lại không hề có món đồ hạ "độc thủ" mà các game "stealth" thường có. Thay vào đó, ta chỉ có thể đánh ngất lực lượng bảo vệ; điều này gây khá nhiều phiền toái cho Anya về sau.

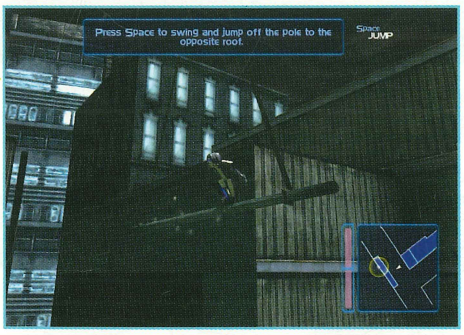
Bóng tối sẽ không bảo vệ cho ta mãi, sẽ có lúc bạn bị phát hiện và lúc này, bạn có hai lựa chọn: "ru ngủ" bọn bảo vệ bằng các đòn combo (khá giống Metal Gear Solid), hay tìm chỗ nấp thật kỹ, chờ tình hình yên ắng. Điểm khiến "kẻ khen, người chê" là game dễ dàng "nhử" bạn gây báo động, không chỉ riêng các tia lazer mà việc ru ngủ các nhân vật máy cũng là con dao hai lưỡi - chúng sẽ thức dậy và gây "ầm ĩ" (do các căn phòng liên kết theo thời gian thực, nên báo động theo hiệu ứng "dây chuyền"). Đây là điểm làm game thực tế hơn Metal Gear Solid nhưng cũng "khó chịu" hơn. Tốt nhất là tránh đụng chạm, nhẹ nhàng luồn lách tiến tới mục tiêu. Một phương pháp mà người viết rất tâm đắc.

Đã viết về thể loại "stealth" mà bỏ qua các chiêu "độc" của Anya thì quả là thiếu sót. Cô nàng có thể di chuyển quanh các góc tường (bạn đừng xem thường, một số game cùng loại không có đâu nhé!), lẳng lặng ra sau choàng lấy địch, huýt sáo v.v. Tuy vậy theo nhận định riêng, các kỹ năng được phân bố chưa hợp lý; một số không thật hữu ích... Một số phiền toái khác, bạn không thể chộp lấy kẻ địch khi đang ngồi mà phải đứng dậy, chạy tới (khiến địch phát hiện)! Sự thiếu chi tiết trong hướng dẫn kỹ năng bẻ khóa và nhiều lỗi nhỏ xuất hiện khá thường xuyên khiến người chơi bối rối. Stone bị ảnh hưởng của nhiều game đỉnh: hệ thống bản đồ có hơi hướm của Hitman; radar, giao diện chọn đồ chơi và A.I khá giống Metal Gear Solid.

Cuối cùng, trước khi chơi Stolen, bạn phải vượt qua thử thách đầu tiên của nó: cấu hình nặng nề của game. Nhìn chung, đây là một game "stealth" thuần chất, xem ra chỉ thích hợp với các fan của thể loại game này!

TRẦN HỮU ĐẠI NHẬT
dainhat@dng.vnn.vn





» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Blue 52
Phát hành: Hip Games
Thể loại: Hành động
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz+; RAM 128MB; VGA 64MB Geforce 2 trở lên; HDD 2GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 4 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 1,5GHz+; RAM 256MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti 4200 trở lên.

ĐIỂM TIN

■ **Valve Software chính thức xác nhận phiên bản mở rộng Half-Life 2: Aftermath** đang trong giai đoạn phát triển. Theo người đại diện của Valve là Marc Laidlaw thì nội dung của phần mở rộng sẽ nối tiếp sự kiện xảy ra trong Half-Life 2, lúc này Freeman cùng Alyx trốn chạy khỏi City 17 đang trên đà sụp đổ và kéo theo sự hủy diệt. Cũng theo Marc Laidlaw, Alyx sẽ chiếm một vai trò lớn trong game. Vai trò như thế nào thì chưa biết, nhưng rất có thể người chơi sẽ điều khiển được nhân vật này (như các tin đồn đã từng dự đoán trước đây). Có một điều khá ngạc nhiên là bản mở rộng này được đích thân Valve thực hiện, thay vì giao cho một studio khác như đã từng làm với bản Blue Shift và Opposing Force (Gearbox Software thực hiện).

■ **Công ty giải trí Webzen Inc (Hàn Quốc)** cho biết sẽ thiết lập thêm 9 studio phát triển game với mục tiêu nhắm vào thị trường game trực tuyến. Đồng thời hãng cũng tuyển thêm 450 nhân sự, trong đó 350 người sẽ được chính Webzen trực tiếp quản lý. Hiện tại Webzen đang thực hiện một loạt game trực tuyến mới như SUN, Huxley (một game bắn súng online dựa theo tiểu thuyết Brave New World) và All Points Bulletin, game trực tuyến đầu tiên của David Jones (người sáng lập ra dòng game GTA) và studio Real Time Worlds.

■ **Take Two và người đứng đầu 3D Realms – George Broussard,** chính thức xác nhận Prey, một dự án bị "lãng quên" từ cuối thập niên 90 của studio này sẽ được "hồi sinh" và giao cho Human Head phát triển. Đây là một game hành động bắn súng, với câu truyện xoay quanh cuộc chiến giữa Talon Brave, một chiến binh da đỏ gan dạ với chủng loài alien bí ẩn. Theo nhà phát hành, Prey sẽ có mặt trên thị trường vào mùa đông năm nay và được thực hiện dựa trên engine của Doom 3.

■ **Sau nhiều lần trì hoãn,** 2K Game cuối cùng đã xác nhận thời điểm phát hành Serious Sam II sẽ là mùa thu năm nay. Lần này Croteam (Croatia), studio khai sinh ra dòng game này sẽ tiếp tục đảm nhận vai trò phát triển. Và theo Roman Ribaric, CEO của studio này, "Engine thế hệ thứ hai mà Serious II sử dụng cho phép tạo ra những nhân vật có độ chi tiết cao gấp trăm lần so với các bản

ĐIỂM TIN

game trước đây". Game sẽ được phát triển đồng thời cho PC và XBox.

■ **TẠM GÁC LẠI CÁC TRẬN ĐÁNH DỮ DỘI** trong thế giới tương lai của Homeworld và Warhammer 40.000: Dawn of War. Relic Entertainment quay sang chiến trường Đệ nhị thế chiến với sản phẩm mới – Company of Heroes. Theo tiết lộ sơ khởi, nội dung của trò chơi sẽ xoay quanh những trận đánh của đại đội Able ở châu Âu. Và game sẽ được xây dựng dựa trên nền tảng của engine thế hệ mới Essence cùng với hệ thống vật lý Havok. Nhà phát hành kỳ này vẫn là THQ (năm ngoái hãng này đã mua lại Relic với giá 10 triệu USD). Thời điểm ra mắt dự tính là trong năm 2006.

■ **DỰ ÁN BÍ MẬT CỦA TIMEGATE STUDIOS** (studio phát triển game Kohan và Axis & Allies) sau khi được cấp phép sử dụng engine Unreal 3 cuối cùng cũng đã lộ diện với tên Section 8. Theo mô tả của nhà phát triển thì "Section 8 sẽ là một game FPS giả tưởng, có bối cảnh rộng lớn, đồng thời tích hợp tính chiến thuật vào trong lối chơi". Trò chơi hiện được phát triển dành cho PC và các hệ máy console sắp tung ra thị trường.

■ **MỘT QUYẾT ĐỊNH BẤT CHỢT CỦA UBISOFT** làm ngỡ ngàng các gamer, khi tuyên bố hủy bỏ Tom Clancy's Ghost Recon 2 dành cho PC. Đồng thời trên trang web chính thức của trò chơi, Ubisoft cũng đã đưa ra lời phân trần "Chúng tôi không muốn làm thất vọng các fan trung thành của dòng game, nhưng cũng không muốn mạo hiểm khi tung ra một sản phẩm không như mong đợi của các fan". Mặc dù bản hai ngưng phát triển, nhưng Ghost Recon 3 dành cho PC vẫn sẽ được tung ra vào quí 4 cuối năm nay.

■ **SAU FAHRENHEIT,** hai dự án tiếp theo của Quantic Dream hiện đang được rất nhiều người chú ý là Infraworld và Omikron 2 (phần tiếp theo của Omikron: The Nomad Soul). Theo nhà phát triển, cả hai trò chơi sẽ được thực hiện dựa trên nền tảng một engine thế hệ mới, có "khả năng tăng cường hệ thống vật lý và trí tuệ nhân tạo". Đích nhắm của hai trò chơi sẽ là PC, XBox 2 và PS3.

■ **DÙ FULL SPECTRUM WARRIOR** không đạt được doanh thu cao như mong đợi

SECOND SIGHT SỨC MẠNH TÂM LINH

Cuộc sống đôi khi xảy ra những chuyện thật khó lường và đầy bí hiểm. Một buổi sáng thức dậy, John Vattic chợt nhận ra mình đang bị trói chặt trên giường bệnh, trong phòng cách ly của một bệnh viện tâm thần. Xung quanh lặng ngắt như tờ. Đầu óc anh hoàn toàn trống rỗng, không hề nhớ mình là ai và tại sao lại ở đây. Trong lúc tìm cách thoát khỏi căn phòng, John khám phá bản thân sở hữu một năng lực siêu nhiên: có thể dùng ý chí điều khiển đồ vật từ xa. Chưa hết ngỡ ngàng thì bỗng nhiên một cơn đau đầu kinh khủng ập đến, quá khứ hiện về rõ ràng như một cuốn phim. Sáu tháng trước...

Với màn mở đầu đầy ấn tượng, trò chơi hành động pha chút phiêu lưu SECOND SIGHT (SS) thật sự đã chinh phục được tôi, fan của dòng game hành động thuần túy. Cốt truyện của SS rất có chiều sâu và hấp dẫn người chơi. Thông qua các nhiệm vụ đan xen giữa quá khứ và hiện tại của nhân vật chính, trò chơi khéo léo dẫn dắt người chơi đi liền một mạch khám phá số phận đầy bí ẩn của con người này, cũng như khai thác những khả năng đặc biệt khó tưởng tượng được của anh. Chính các khả năng này là điểm then chốt tạo được tính "lạ" và thu hút của game. Ngoài hai "chiêu" đầu tiên là điều khiển đồ vật bằng ý chí và bơm máu, dần dần qua mỗi màn, bạn sẽ biết thêm các siêu năng lực khác như tung "chưởng", tàng hình, thậm chí... xuất hồn! Chưa hết, siêu năng lực sẽ dần được "nâng cấp" để trở nên mạnh mẽ và "dữ dội" hơn. Chẳng hạn, chiêu "chưởng" sau khi được nâng cấp sẽ biến John thành một "quả bom" thật sự nên rất lợi hại khi

đối đầu với đám đông. Sức mạnh tâm linh là vũ khí chính của John, nhưng không phải duy nhất. Anh còn có thể đánh võ tay không và sử dụng thành thạo các loại súng. Việc đấu súng trong SS mang đậm chất console: khi bạn giương súng, game sẽ tự động khóa mục tiêu, nếu muốn chuyển mục tiêu thì bạn phải "lắc" mạnh chuột, hơi khó chịu cho những ai không quen. Tuy nhiên, đụng độ trực tiếp chỉ là số ít, phần lớn thời gian là ẩn nấp. Tất nhiên, John còn có kỹ năng "stealth": đi sát tường, lẻn sau lưng kẹp cổ đối thủ...

Hình ảnh của game đã hoàn thành xuất sắc vai trò gây ấn tượng, nhất là những lúc nhân vật chính sử dụng siêu năng lực. Tôi thích nhất là chiêu tàng hình: cả người John từ từ nhòe đi, mờ mờ ảo ảo như một cái bóng. Phần âm thanh cũng không chê vào đâu được: nhạc nền rất bí ẩn và có chút gì đó hơi "kinh dị", phù hợp với tiết tấu và nội dung game.

Ngoại trừ điểm đáng than phiền duy nhất là góc nhìn camera chưa hợp lý, gây khó chịu, các phần còn lại của SS thật tuyệt: cốt truyện hay, cách chơi hấp dẫn, hình ảnh và âm thanh đều chất lượng, cấu hình đòi hỏi không quá cao.

QUỐC HUY

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Free Radical Design

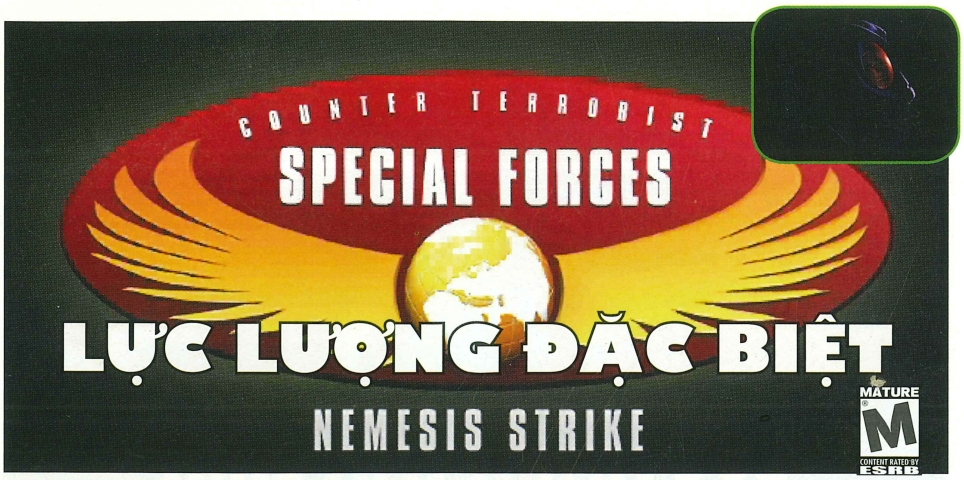
Phát hành: Codemasters

Thể loại: Hành động

ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 3 trở lên; HDD 1GB; Windows 2000/XP; 1 CD.

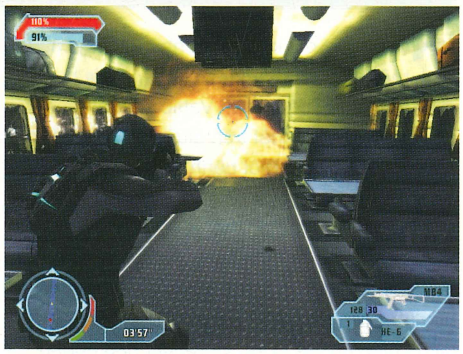
Cấu hình đề nghị: PIV 1,2GHz+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti 4200 trở lên.



Không cầu kỳ kiểu cách, không miêu tả dài dòng, SPECIAL FORCES NEMESIS STRIKE (NS), một game hành động góc nhìn thứ ba do HIP Games phát hành vừa ra mắt gần đây. Với cốt truyện khá đơn giản và "cổ điển": trong vai 2 nhân vật chính là Raptor và Stealth Owl (tùy theo nhiệm vụ bạn sẽ đóng vai nhân vật nào) thuộc lực lượng đặc nhiệm đặc biệt, bạn phải chiến đấu tiêu diệt tổ chức khủng bố để thu hồi một công nghệ tuyệt mật của chính phủ bị đánh cắp. Raptor là một chiến binh dày dạn kinh nghiệm, có khả năng sử dụng thuần thục các loại vũ khí cực mạnh trong khi Stealth Owl lại là một chuyên gia đột nhập luôn kè kè bên mình những khẩu súng hãm thanh "êm dịu" với các phát bắn vô cùng chính xác.

Dù đóng vai ai thì "việc chính" của bạn trong game vẫn là "chạy và bắn". Khía cạnh "stealth" của game không mấy đáng kể (dù đã được nhà sản xuất chăm chút qua nhân vật Stealth Owl). Đơn giản như thế, song may mắn là trò chơi không quá nhàm chán nhờ những pha đấu súng với đối phương. Phải công nhận một điều, các tư thế của nhân vật chính được thể hiện khá kỹ lưỡng nên trông rất thật và hết sức chuyên nghiệp, tạo cho người chơi cảm giác "thật" khi chiến đấu.

Sẽ thật thiếu sót nếu không nhắc đến những màn chơi... "rơi tự do" của NS. Trong những màn này, bạn sẽ nhảy dù để đổ bộ xuống một địa điểm nào đó. Cảm giác được bay lượn giữa khoảng không bao la thật tuyệt, giống hệt các pha biểu diễn của những vận động viên nhảy lộn trên không



thường thấy trên TV.

AI của máy nhìn chung cũng không tệ: bọn khủng bố cũng có thể lợi dụng các vật che chắn như cột nhà, thùng để núp và bắn trả. Nếu bạn bắn quá "rát" thì chúng sẽ núp luôn không thèm... ngẩng đầu lên. Ngoài ra, khi chỗ núp quá kín không thể bắn được, máy có thể ném lựu đạn để bạn phải "chui" ra. Nói chung, như vậy cũng đủ để ta có thể hài lòng về AI. Phần nhạc nền của game cũng rất khá: sôi nổi, nhanh và dồn dập, phù hợp với diễn tiến của game. Tiếc là mặt hình ảnh thì chỉ đạt mức trung bình, màu sắc khá ảm đạm và đơn điệu, không thể hiện được sự lôi cuốn cần thiết. Ngoài ra, độ phức tạp của mỗi nhiệm vụ chưa đạt đến độ "khó" cần thiết để thử thách người chơi.

Thật tiếc là game vẫn chưa "đủ sức" để vươn lên, nếu được đầu tư kỹ hơn về cốt truyện cũng như mặt hình ảnh thì SPECIAL FORCES NEMESIS STRIKE sẽ hấp dẫn hơn nhiều. Dù sao đây vẫn là một trò chơi xứng đáng để các fan của dòng game hành động thử qua...

HUY NAM

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Asobo Studio
Phát hành: HIP Games
Thể loại: Hành động
ESRB: Mature

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 3 trở lên; HDD 3,5GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 3 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 1,5GHz+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti 4200.

ĐIỂM TIN

khi game này được tung ra thị trường vào năm ngoái. Nhưng bấy nhiêu đó cũng đủ để THQ và Pandemic Studios bắt tay vào thực hiện phần tiếp theo. Hồi đầu tháng này, hai hàng này đã cùng nhau công bố bản mở rộng Full Spectrum Warrior: Ten Hammers đang được phát triển đồng thời cho PC, XBox, PS2. Theo Andrew Goldman, CEO của Pandemic, "bản mở rộng sẽ xuất hiện thêm nội cảnh, các đơn vị lính bắn tỉa, điều khiển được phương tiện cơ giới cùng các chế độ chơi mạng mới, trong khi vẫn giữ nguyên cách thức điều khiển nhóm quân của phiên bản đầu tiên". Game được dự tính phát hành vào mùa đông năm nay.

■ **Dưới sự hỗ trợ tài chính của Fund4Games,** Jon Oldham, một tay thiết kế trò chơi kỳ cựu (từng làm việc cho Team 17, Ocean và Infogrames) đã cùng 15 cựu thành viên của Acclaim lập nên studio mới lấy tên gọi SilverBack Studios và đặt trụ sở tại Manchester. Sau khi ra mắt studio mới, nhóm phát triển đã bắt tay ngay vào thực hiện dự án Interview With A Made Man, một trong những sản phẩm được Fun4Games mua lại từ Acclaim với phần cốt truyện sẽ do David Fisher đảm nhận. Hiện tại, studio này đang tìm kiếm nhà phát hành và dự tính sẽ tung ra thị trường game này vào năm 2006.

■ **Tổng kết năm tài chính 2005 vừa qua,** Activision cho biết tổng thu nhập tăng 48% (tương đương 1,4 tỉ USD) và lợi nhuận tăng 78%. Đặc biệt, quí 4 được ghi nhận là quí tăng trưởng mạnh nhất: tăng gần 25% (tương đương 204 triệu USD). Song song với việc báo cáo tài chính, Activision cũng đưa ra lịch phát hành các trò chơi cho năm kế tiếp. Theo đó, kỳ nghỉ lễ năm nay sẽ là "cuộc đổ bộ" của các game như Call Duty 2, X-Men Legends 2, True Crime 2, Tony Hawk's Underground 3, Quake 4, The Movie (của Lionhead Studios), Shrek mới và một sản phẩm chưa biết tên của Neversoft.

■ **Thành công của Evil Genius** vào tháng 10 năm ngoái vẫn không đủ sức giúp cho Elixir Studios vượt qua "cơn bão" tài chính. Mới đây studio này đã tuyên bố ngừng các hoạt động và dự án đang thực hiện của mình, đồng thời tìm kiếm đối tác mua lại tất cả các dự án và tài sản của studio nhằm giải quyết những

ĐIỂM TIN

khó khăn tài chính.

■ **Khi được tin Sega mua lại Creative Assembly** và chuyển hướng hoạt động của studio này sang lĩnh vực console (đang phát triển trò chơi Spartan: Total Warrior), rất nhiều gamer đã nghĩ rằng dòng game Total War dành cho PC đã chấm hết. Thế nhưng gần đây, trên trang web của GameStop, người ta lại thấy tên bản mở rộng của Rome: Total War xuất hiện (dù sau đó mau chóng được rút lại). Nhiều nghi vấn được đặt ra cho đến khi đại diện của Activision chính thức lên tiếng cho biết phiên bản mở rộng đang được thực hiện và sẽ được tung ra vào mùa thu này.

■ Cuộc tranh giành Eidos giữa Elevation Partners với SCi đã đến hồi kết thúc. Elevation Partners chính thức tuyên bố rút khỏi cuộc chơi khi đối thủ tung ra đòn quyết định: cứ 6 cổ phiếu Eidos sẽ đổi được 1 cổ phiếu SCi. Đây là điều kiện có lợi về mặt lâu dài cho các cổ đông của Eidos, khi so với điều kiện của Elevation là trả thêm 50 xu cho một cổ phiếu (nghĩa là nếu cuộc thương lượng thành công, các cổ đông sẽ nhận được một món tiền tức thời từ Elevation, nhưng đây chỉ là lợi nhuận ngắn hạn). Một số ngân hàng đầu tư lớn ở Anh đã khuyên cổ đông Eidos nên chấp nhận lời đề nghị từ phía SCi. Hiện tại các cổ đông vẫn chưa đưa ra quyết định cuối cùng.

■ **10 triệu USD là số tiền mà Ener1 Group** dùng để mua lại Nival Interactive từ tay người sáng lập hãng này Sergey Orlovskiy. Sau thương vụ này, hướng hoạt động chủ yếu của Nival sẽ là phát triển các game dành cho XBox 2 và PS3, cùng mảng game di động. Riêng Sergey Orlovskiy sẽ được bổ nhiệm làm chủ tịch cho công ty mới ở Florida, mang tên Nival Inc (thuộc quyền sở hữu của Ener1 Group).Theo nhật báo Kommersant, Nival Interactive được Sergey thành lập vào năm 1996, hiện nay có tất cả 140 nhân viên, chiếm 30% thị phần các game PC tại Nga. Hiện studio đang tập trung nhân lực cho ba trò chơi sắp tung ra thị trường là Night Watch, Heroes of Might and Magic V (Ubisoft phát hành) và Hammer & Sickle (đồng phát triển với Novik & Co).

BÚT TRẺ
but-tre@but-tre.com

DELTA FORCE XTREME
ĐẶC NHIỆM DELTA

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Năm 1998, hãng NovaLogic tung ra thị trường bản đầu tiên của loạt game Delta Force và gần như ngay lập tức đã tạo nên một "cơn sốt" thật sự. Với cách chơi thú vị, hình ảnh đẹp mắt và khả năng chơi mạng (so với thời ấy), Delta Force tỏ ra trội hơn hẳn so với các game cùng thể loại vốn rất ít ỏi vào thời điểm đó. Nhưng rồi cơn sốt Counter Strike ập đến, dẫy văng trò chơi ra khỏi vị trí độc tôn. Càng ngày càng nhiều game bắn súng "chào sân", Delta Force càng tỏ ra lép vế, dù nhà sản xuất liên tục tung ra các phiên bản tiếp theo mong giành lại những gì đã mất. Sau Delta Force: Black Hawk Down (có thể xem là bản khá nhất của dòng game) cách đây 2 năm, nay NovaLogic có lẽ muốn tìm lại chút "hào quang" của ngày xa xưa nên đã dựng lại bản Delta Force đầu tiên bằng engine mới, mang tên Delta Force Xtreme (DFX).

Nói là mới nhất nhưng thực ra các nhiệm vụ của DFX chính là các nhiệm vụ mà bạn đã gặp trong phiên bản đầu, chỉ có điều chúng đã được "tân trang" lại một cách kỹ lưỡng. Hình ảnh trong game được nhà sản xuất chỉnh sửa toàn bộ và trang bị thêm những "vũ khí" khá tiên tiến hiện nay như kỹ thuật đổ bóng, tăng cường chi tiết bề mặt... cùng với bộ khử răng cưa, khiến cho các chi tiết, vật thể rất mịn và đẹp. Các hiệu ứng thời tiết cũng được bổ sung và nâng cấp kỹ lưỡng. Có lẽ vì vậy nên game đòi hỏi cấu hình khá cao. Ngoài ra, game cho bạn điều khiển các loại xe. Bạn thử tưởng tượng cảnh một anh chàng biệt kích mặc đồ rằn ri cưỡi môtô địa hình bon bon trên sa mạc, trông thật vui nhộn đúng không? Tôi thích nhất những màn chơi ngồi sau xe môtô để đồng đội chở băng qua làn đạn quân thù, rất thú vị và đầy kịch tính!

Về phần chơi mạng, ngoài những dạng chơi quen thuộc như Deathmatch, Team Deathmatch, King of the Hill, game còn bổ sung thêm phần chơi Co-op, cho phép người chơi có thể cùng đồng đội đi hết các nhiệm vụ của game.

Ngoài những thay đổi trên, DFX không có gì mới lạ trong cách chơi. Việc bắn súng vẫn tuân theo "truyền thống" của dòng game Delta Force: không gây được cảm giác "đã tay" và chưa có độ thật. Khi bạn nhắm, hồng tâm không hề rung lắc, rất giả tạo. A.I cũng như xưa: máy cứ đứng ngẩy tại chỗ mà bắn tứ tung, chẳng hề biết tìm chỗ núp để tránh đạn. Tóm lại, game chưa tạo được không khí khốc liệt của chiến trường.

"Thay da" nhưng chưa "đổi thịt", có lẽ nên xem DFX như bản nâng cấp của Delta Force nguyên thuỷ đúng hơn là bản chính thức. Có phải tôi quá bi quan khi cho rằng: Delta Force đang lâm vào cảnh "đi trước về sau"?

QUỐC HUY

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển:	NovaLogic
Phát hành:	NovaLogic
Thể loại:	Hành động
ESRB:	Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 1,2GHz+; RAM 128MB; VGA 32MB Geforce 2 trở lên; HDD 800MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 2GHz+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên.

Phát triển: Rockstar San Diego	Phát hành: Rockstar Games	Thể loại: Đua xe	ESRB: Đang đợi đánh giá	Ngày phát hành: 11/04/2005

ĐÊM NÓNG

Khi màn đêm buông xuống cũng là lúc những quái xế trong Midnight Club 3 khởi động một "ngày" mới ở ba thành phố lớn: San Diego, Atlanta và Detroit.

Cũng như bao tay đua mới vào nghề, bạn sẽ khởi nghiệp với 20.000 USD để "tậu" một "xế hộp" rẻ tiền nhằm đáp ứng điều kiện cơ bản trước khi hành nghề. Cuộc sống của một lính mới khá buồn tẻ và chậm chạp. Bạn phải lang thang khắp thành phố chỉ để tham gia những cuộc đua khiêm tốn nhằm kiếm được chút tiếng tăm và gây sự chú ý. Khi đã "vơ" được kha khá giải thưởng cũng là lúc bạn bắt đầu gây kích thích lẫn tò mò với nhiều tay đua khác. Tự động hàng tá cuộc tranh tài khác từ cấp đường phố, câu lạc bộ có tiếng, hay cao cấp hơn là cúp thành phố sẵn sàng rộng mở chào đón bạn gia nhập. Ngoài các món tiền thưởng kếch xù để tậu những chiếc xe đắt tiền sau khi dành chiến thắng ở những cuộc đua trên, game còn mở cho bạn vô số những tùy chọn ẩn để bạn tha hồ "độ" chiếc xế hộp yêu thích.

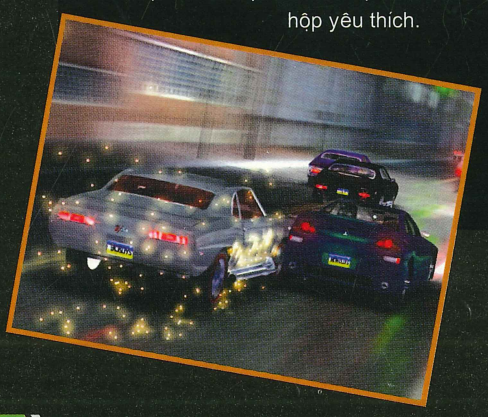
Điểm gây khác biệt giữa Midnight Club với nhiều game đua xe cùng loại chính là sự phong phú và đa dạng từ bên trong các bản đồ đường đua. Sẽ có hàng tá các ngã rẽ khác nhau trên bản đồ để bạn tùy chọn trước khi cán đích. Tuy nhiên, công việc này không hề đơn giản tí nào, bởi lẽ game buộc bạn phải chạy qua các "check point". Bên cạnh kỹ năng tăng tốc, luồn lách, ôm cua hợp lý, giờ đây các gamer còn phải quan sát bản đồ thật kĩ và nhanh chóng quyết định đường chạy. Để tạo thêm sức hút, Rock Star mạnh dạn bổ sung vài tính năng mới như "turbo boosts". Chỉ cần bám đuôi đối phương rồi chọn đúng thời điểm để thực hiện chức năng này là bạn dễ dàng qua mặt các tay đua khác với tốc độ "xé gió". Hoặc đang chen chúc nhau ở một ngõ hẹp không cho phép bạn sử dụng "turbo boosts", khả năng nghiêng "người" chạy bằng hai bánh sẽ giúp bạn cho đối thủ "ngửi khói" với cú lách xe điệu nghệ. Tuy nhiên, bạn đừng vội đắc thắng, máy sẽ đối đáp bạn sòng phẳng bằng những gì bạn có thể làm.

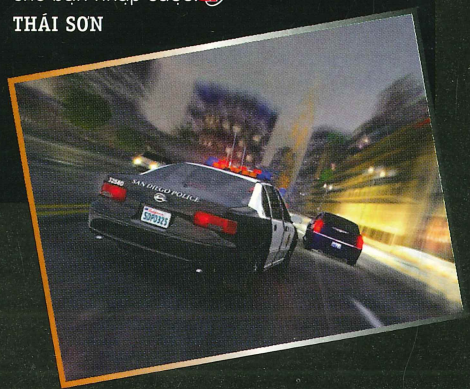
Cũng như nhiều game đua xe thời thượng khác, Midnight Club 3 khoác lên mình tấm áo 3D diệu kỳ, sắc sảo: mô hình xe bóng lưỡng, quang cảnh đường phố nhộn nhịp, các tấm pa-nô rực rỡ, đèn hiệu quảng cáo... Bạn còn nhận thấy quang cảnh hai bên đường nhòe đi khi tăng tốc, hay vết bánh xe hằn trên mặt đường ở những cú cua gấp. Chưa hết, âm thanh trong game rất "sướng tai" với những bài rap trẻ trung, sôi động. Nếu vẫn cảm thấy chưa đủ, bạn có thể soạn riêng cho mình vài bài ưng ý.

Muốn chia sẻ và tận hưởng cảm giác tuyệt vời này cùng bạn bè hay so tài với nhiều tay chơi khác, Midnight Club có hỗ trợ split-screen, chia màn hình và tính năng online tích hợp để bạn có thể tham gia những sân chơi lớn hơn.

Với những gì Midnight Club 3 đem đến, hy vọng game sẽ tăng "nhiệt" trong cuộc tranh chấp giữa các game đua xe của năm 2005 này. Bất luận bạn là dân mê đua xe chuyên nghiệp hay chỉ là "lính mới", Midnight Club 3 vẫn là cuộc đua hấp dẫn chờ bạn nhập cuộc.

THÁI SƠN





Phát triển	Phát hành	Thể loại:	ESRB:	Ngày phát hành
Midway	Midway	Hành động	Mature	25/04/2005

VÙNG TUYỆT MẬT

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Những sản phẩm đặc sắc có thể góp phần tạo nên tên tuổi, củng cố thương hiệu cho nhiều nhà phát triển, ngược lại những sản phẩm kém chất lượng có thể phá nát tượng đài uy tín mà nhiều hãng phát triển đã cố gắng gầy dựng nên - Tomb Raider: The Angel of Darkness của Core Design là minh chứng rõ ràng nhất. Tuy nhiên, không thể không kể đến những sản phẩm nằm "chơi vơi" trên lằn ranh thất bại và thành công. Thật đáng tiếc khi phải thừa nhận Area 51 mà chúng ta mong đợi lại lọt vào lằn ranh monh manh này.

Mặc dù Midway đã gây tò mò người chơi bằng việc dẫn dắt họ vào chuyến phiêu lưu giả tưởng của chàng lính Ethan Cole ở khu vực ẩn chứa nhiều bí mật quan trọng với mật danh 51, nhưng Area 51 nhanh chóng làm thất vọng các tay chơi kì cựu khi họ nhận ra rằng game chỉ là bản sao lắp thiếu thuyết phục từ các đàn anh đại thụ đi trước. Bạn, tức Ethan, sẽ càn lướt, xả súng vào hàng tá quái vật trước mắt mình với khả năng cầm hai súng "dual-wield" được vay mượn từ Master Chief trong Halo 2, cùng sự hậu thuẫn khá chu đáo của đồng đội. Nhưng cảm giác tuyệt vời này nhanh chóng chấm dứt khi bạn tiến xa vào những cảnh sau của game.

Để phá vỡ thế lặp đi lặp lại chán ngắt, Ethan cũng được bổ sung nhiều khả năng khá đặc biệt. Đầu tiên phải kể đến chính là khả năng quét (scan) đồ vật tương tự như Cyber Samus trong loạt game Metroid Prime nổi tiếng. Tuy nhiên, khả năng scan của Ethan không ảnh hưởng mấy đến quá trình hoàn thành nhiệm vụ của anh ta mà nặng về vật dụng trang trí giúp bạn unlock các bí mật nằm rải rác trên khắp đường đi. Một tính năng khác có phần đáng chú ý hơn chính là khả năng biến thành quỷ của Ethan sau khi nhiễm phải virus vào khoảng giữa trò chơi. Ngoài nắm đấm đầy uy lực Ethan có thể dễ dàng tấn công từ vị trí an toàn bằng những loạt đoạn virus "dí theo" đối phương ở mọi ngóc ngách. Dù vậy, các tính năng đặc biệt này vẫn không che lấp được sự thiếu chăm chút độ sâu cho cách chơi lẫn một kịch bản game kịch tính để hấp dẫn người chơi từ đầu đến cuối. Area 51 vẫn không tránh khỏi việc lặp lại phong cách cũ "chạy và bắn" nhàm chán của đại đa số các game hành động tầm trung khác mà bạn dễ dàng tìm thấy trên thị trường.

Có lẽ điểm nổi bật nhất mà Area 51 đem đến cho người chơi chính là các mô hình 3D khá tinh xảo, bắt mắt từ hiệu ứng nổ, nhân vật và khung cảnh đổ nát, hoang tàn của khu vực 51 tuyệt mật... Game chạy khá "mướt" trên cả hai phiên bản XBOX lẫn PS2. "Chạy cánh" là hệ thống âm thanh tái hiện các tiếng súng,

lựu đạn nổ... được đầu tư khá tốt; đáng tiếc là hệ thống nhạc nền và phần lồng tiếng cũng chỉ dừng lại ở mức trung bình như gameplay của trò chơi.

Giá như Midway có thể xây dựng các nút thắt hấp dẫn hay sáng tạo hơn trong kết cấu truyện cũng như đào sâu hơn nữa phần gameplay của Area 51 thì có thể tình hình sẽ sáng sủa hơn. Tất nhiên với các fan trung thành của FPS (game bắn súng góc nhìn người thứ nhất) thì Area 51 là trò chơi có thể đáng để bạn "săn sóc" vào thời điểm này, nhưng đừng kì vọng vào một cuộc đối ngôi của nó với các anh tài đi trước.

ANH TÚ

Tên game: Blitzkrieg II
Thể loại: Chiến thuật

Phát triển: Nival Interactive
Phát hành: CDV Software

Ngày phát hành: Q3/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

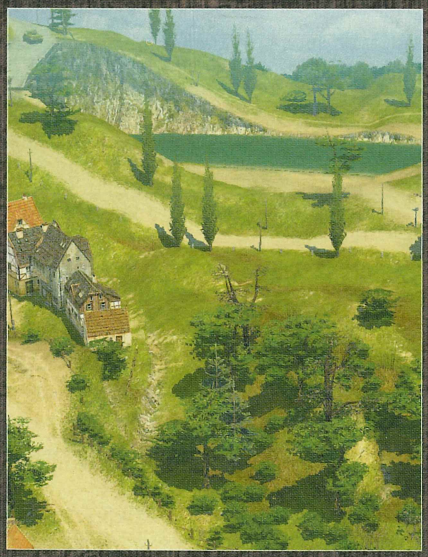
BÁO LỬA

BLITZKRIEG II

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

... họ đã "bắn" phát súng khơi mào cho một cuộc chiến nữa sắp nổ ra, một cuộc chiến thần tốc chớp nhoáng, dự báo sẽ làm nổ tung chiến trường RTS...

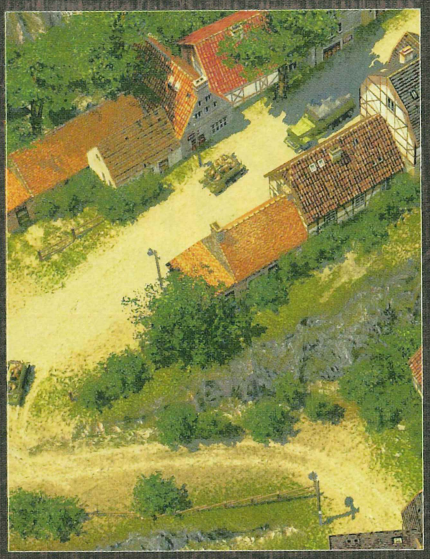
Ba chiếc phi cơ ném bom ngạo nghễ, rẽ mây hướng ra phía bờ biển. Ở đấy, chiếc Destroyer đang nằm yên chờ đợi, trông nó như một con sư tử đang lim dim. Và rồi bất chợt khẩu cao xạ trên boong tàu nhả đạn liên tục về chiếc máy bay đi đầu. Nó tan xác ngay trên không. Tiếp theo sau là hàng loạt phát bắn hướng về hai chiếc còn lại, chúng hốt hoảng bỏ chạy thoát thân... Một bộ phim tài liệu về chiến tranh chăng? Không, đây chỉ là trích đoạn từ một đoạn phim của trò chơi chiến thuật hấp dẫn, đang được đông đảo gamer chờ đợi - Blitzkrieg II. Bẵng đi một thời gian kể từ thành công vang dội của phiên bản đầu tiên (năm 2003), sau đó các bản mở rộng lần lượt ra đời: Burning Horizon (2004), Rolling Thunder (2004) và hàng loạt game "ăn theo" sử dụng engine của Blitzkrieg. Đội ngũ phát triển Nival đã âm thầm bắt tay thực hiện dự án kế tiếp. Và giờ đây khi tung ra đoạn phim trên, họ đã "bắn" phát súng khơi mào cho một cuộc chiến mới sắp nổ ra, một cuộc chiến thần tốc chớp nhoáng, dự báo sẽ làm nổ tung chiến trường RTS...



THÔNG TIN SƠ BỘ

Có gì mới trong bản Blitzkrieg II (B2) lần này? Hãy xem: trò chơi có khoảng 200 đơn vị quân, trong đó bộ binh chiếm 40 loại, ba chiến dịch dành cho ba phe tham chiến: Đồng minh, Liên Xô (cũ) và Đức... Ồ không, đừng nhầm lẫn! Đấy chỉ là những thông số của phần một. Ở B2, con số sẽ "to" hơn: 270 đơn vị quân, 60 loại bộ binh, trong đó có thêm nhiều loại quân "siêu đặc biệt" như máy bay đánh chặn Natter, tên lửa V2, pháo khổng lồ TM 2-12, tăng hạng nặng T-35... Mỗi đơn vị lính trong B2 giờ đây không chỉ giữ nguyên những đặc điểm cũ là càng chiến đấu càng lên cấp mà chúng còn có thêm các kỹ năng riêng. Chẳng hạn, xe tăng sẽ có thể vừa chạy vừa bắn (trước kia không được), công binh có khả năng xây dựng các lô cốt... Ngoài ra, người chơi còn nhận được sự hỗ trợ của các hero (được xây dựng dựa theo các nhân vật có thật trong lịch sử đệ nhị thế chiến) tùy theo phe mà mình điều khiển, như Peter Churchill (Anh), một tay điệp viên có khả năng cải trang trà trộn vào hàng ngũ đối phương để do thám lấy thông tin, hay Michael Wittmann (Đức) một trong số ít những vị tướng tăng nổi danh trong lịch sử đệ nhị thế chiến có những phát bắn rất chính xác trong các cuộc đọ tăng... Về mặt chiến dịch thì vẫn ba phe: Đồng minh, Liên Xô (cũ) và Đức, bên cạnh đó sẽ có thêm những phe phụ (mà bạn có thể điều khiển "kẻ") như Ý, Nhật, Anh, Pháp... Các nhiệm vụ trong game sẽ đa dạng hơn: phá hoại, tiêu diệt toàn bộ, phòng thủ, phản công, bảo vệ cứ điểm, ám sát... Chiến trường kỳ này không còn co cụm như phần đầu, mà sẽ trải dài từ Âu sang Á, bao quát toàn bộ những mặt trận chính và phụ của đệ nhị thế chiến. Từ những trận đánh nổi tiếng ở Stalingrad, Guadalcanal... cho tới những trận ít người biết đến, hoặc bị "lãng quên" trong phần một như Sevastopol, Bastogne, Sicily...; toàn bộ chiến cuộc ấy sẽ được gút lại trong một con số khá... "khiêm nhường": hơn 80 màn chơi. Như vậy, "kích thước" của các chiến dịch sẽ được đẩy lên khổng lồ và những fan "nghiện" Blitzkrieg lại chuẩn bị có những đêm thức trắng!

Tất nhiên, những con số trên chỉ là về mặt "lượng". Cần biết sự thành công mà Blitzkrieg đạt được chính là nằm ở "chất". Và theo Nival Interactive tiết lộ, công thức từng được áp dụng thành công cho lối chơi trong phần một sẽ được mở rộng và nâng cao, nhằm đáp ứng nhiều yêu cầu (lẫn phàn nàn) từ phía người hâm mộ. Thế thì B2 sẽ khoác bộ áo mới nào? Một trong những chuyển biến đáng chú ý nhất là việc xuất hiện cơ chế quản lý tài nguyên, được thể hiện dưới dạng lực lượng tiếp viện thay vì "xây dựng các công trình và tạo lính" - Một đề nghị được khá đông giới gamer quan tâm, nhưng lại bị nhà phát triển bác bỏ, bởi theo họ, phong cách "xây dựng, tạo lính" chỉ thích hợp với những trò RTS khác, còn với B2, nó sẽ phá vỡ cấu trúc mô phỏng thật theo lịch sử mà ngay từ đầu game đã xác định cho mình. Thay vào đó, người chơi sẽ nhận được những đợt pháo "dập" tọa độ, không kích một khu vực, gọi quân tăng viện... và dùng chúng bất cứ khi nào mình cần. Lẽ đương nhiên, muốn có những tính năng này, bạn cần phải hoàn thành những mục tiêu trong màn đề ra. Và một điểm đáng chú ý khác, theo Nival, mỗi nhiệm vụ trong game có nhiều mục tiêu chính và phụ, và có tính liên hoàn với các nhiệm vụ về sau. Hoàn thành nhiệm vụ sẽ mang lại các giải pháp chiến thuật có ích cho bạn. Một ví dụ minh họa: nếu giải phóng được trạm xe lửa bị quân đối phương canh giữ, ở những màn kế bạn có quyền gọi lính tăng viện được vận chuyển bằng xe lửa bất kỳ lúc nào. Hay khi đánh chiếm một sân bay,



qua các màn sau bạn có thể thỏa thích gọi chi viện bằng không quân... Như vậy, từ một mắt xích ban đầu, các nhà phát triển đã lần ra thêm một mắt xích khác, "móc" chúng vào với nhau, tạo nên sự thú vị lôi cuốn cho lối chơi của game.

Một bước ngoặt quan trọng của B2, được Nival tiết lộ, là phần hình ảnh sẽ được chuyển sang chế độ 3D hoàn toàn. Với sức mạnh của engine Enigma 2.0 mới (Blitzkrieg sử dụng Enigma 1.0), người chơi có thể thoải mái thưởng thức những trận đánh lớn với sự xuất hiện cùng lúc của gần 500 vật thể có cấu trúc phức tạp. Bạn có thể phóng to, thu nhỏ, thậm chí xoay 360 độ để quan sát cảnh vật, cũng như xếp đặt các kế hoạch chiến thuật cần thiết. Ngoài ra, phần hiệu ứng và chuyển động của các đối tượng cũng được thực hiện chi tiết và chăm chút hơn: bạn có thể thấy những vệt bụi mù mịt khi một chiếc xe di chuyển, hay những lớp sóng biển nối đuôi nhau vỗ bờ (kỳ này B2 hứa hẹn sẽ có những trận thủy chiến gần bờ), có cả mưa, bão tuyết... và đặc biệt khi tối trời, bạn sẽ có dịp thưởng thức thế nào là "lưỡi lửa" phòng không, pháo sáng và cả những cuộc đọ súng ban đêm...

KHI NÀO RA MẮT?

Ban đầu Blitzkrieg II dự tính ra mắt trong quí 2 năm nay, nhưng do một số trục trặc cũng như bên phát triển muốn tinh chỉnh thêm sản phẩm, nên ngày phát hành phải dời lại. Và theo nguồn tin bên trong diễn đàn chính thức về Blitzkrieg do Nival lập ra, quí 3 sẽ là ngày ra mắt của game. Một điều trùng hợp là trang web dành riêng cho dòng game Blitzkrieg (http://www.cdv-blitzkrieg.de) của CDV cũng để ngày phát hành trò chơi sẽ là Q3 năm 2005.

NGUYÊN AN
nguyen.an@but-tre.com

SONY PSP : 300 USD

PSP GAME : 54 USD

(Đổi PSP Game : 5 USD)

NINTENDO DS : 190 USD

GAMEBOY SP : 95 USD

PS2 : 3,5 triệu (Tặng 5 Games)
XBOX : 3,5 triệu (Tặng 5 Games)
GAME CUBE : 2,5 TRIỆU

Laze Guncon For PS2 : 230.000
Điều khiển PS2-XBOX : 200.000
Tay Xbox không dây : 450.000
Multitap PS2 : 200.000
USB Dual Adapter : Cổng chuyển tay PS2 vào máy PC : 100.000

Các thông tin mới nhất :
www.hotgameshop.net/forum

Mừng 5 năm thành lập Hotgame có chương trình giảm giá đặc biệt :
15.000 / đĩa đúc PS2
20.000 / đĩa đúc XBOX

Có mạng ko dây Wireless cho PSP Gamer (Free)

New Games PS2 & XBOX :

Resident Evil Outbreak Files # 2
Kessen 3,Rise of Kasai,Predator
Shin Megami Digital Devil Saga,
Ghost In The Sell,Stella Deus
TT Super Bikes,Shining Tears
Atelier Iris Eternal Mana,Cold Winter
Forza Motorsport,Myst Revelation
Pariah,Razes Hell,Spy & Spy
Motocross Mania 3 , Psychonauts
Star Wars Episode 3 , CM 5

Cần tìm các cửa hàng phân phối khắp các tỉnh thành trong cả nước

Trụ sở chính và các chi nhánh :

Tại HÀ NỘI :
Số 127 A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ

Giao máy móc , linh kiện , đĩa tại nhà liên hệ :
Tel : 04.7261373 - 0983.6000.30
Email : quocdaivn@yahoo.com

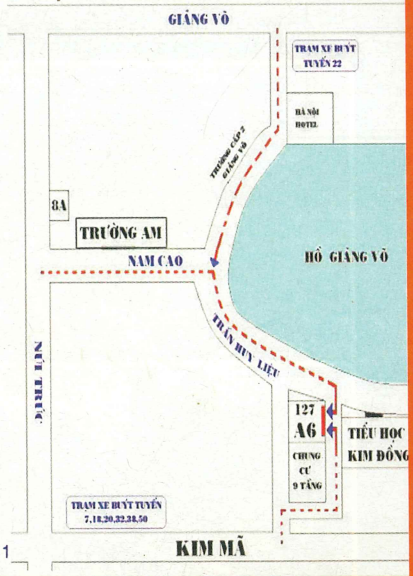
Tại ĐÀ NẴNG :
91 Nguyễn Thị Minh Khai
Tại ĐAKLAK :
52 Lý Thường Kiệt - Buôn Ma Thuột
Tại VĨNH LONG :
Số 90 Đường 2/9 - Phường 1 - Vĩnh Long
Tại GIA LAI :
CD Chip - Nhà sách Bách Khoa
115 Phan Đình Phùng - Pleiku

Tại TP HCM :

Hotgame 1 :
113 / 842 / 4 Nguyễn Kiệm P3 - Quận Gò Vấp
Tel : 0903.632.500

Hotgame 2 :
Vi tính Trung Kiên / Cư xá Thể dục Thể thao
341/12A3 Lạc Long Quân - Phường 5 - Quận 11

Trụ sở chính HOT GAME



Tên game: Rise & Fall: Civilizations at war
Thể loại: Chiến thuật

Phát triển: Stainless Steel Studios
Phát hành: Midmay

Ngày phát hành: 03/10/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

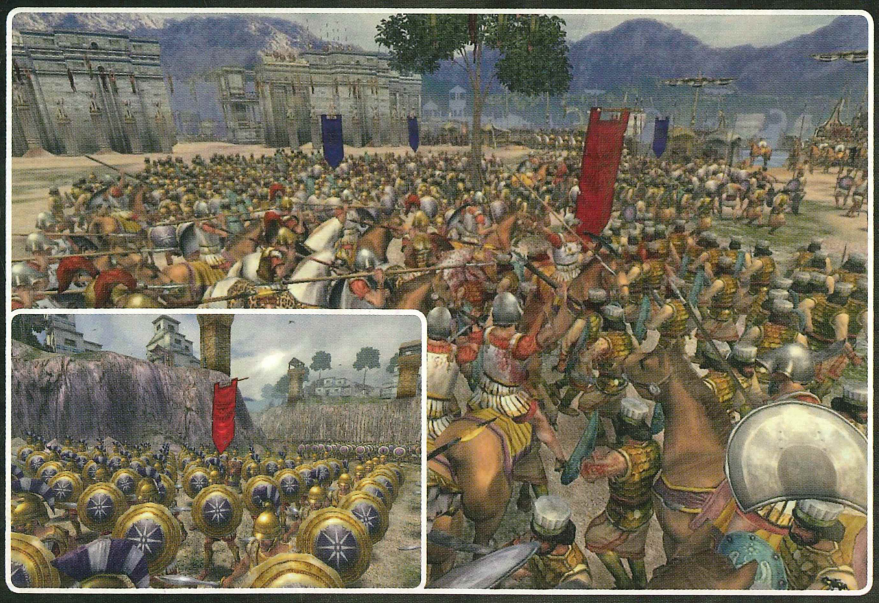
Đế chế tranh hùng

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

Công thành chiến, điều khiển các anh hùng như một game hành động thực thụ và các trận thủy chiến dữ dội, kịch tính. Đó có thể là những khía cạnh sẽ làm nên tên tuổi của Rise & Fall: Civilizations at War.

Bạn là fan của thể loại chiến lược thời gian thực (RTS), yêu thích những trận đánh hàng ngàn quân, các trận công thành dữ dội giống Rome: Total War? Bạn ngưỡng mộ các vị tướng tài ba trong lịch sử như Caesar hay Alexander Đại Đế và mong ước được sát cánh cùng họ chinh phục các lãnh thổ? Hay đơn giản bạn chỉ ao ước được một lần trở thành đô đốc chỉ huy hàng đoàn chiến thuyền tinh nhuệ? Câu trả lời cho tất cả chỉ có thể là Rise & Fall: Civilizations at War (R&F).

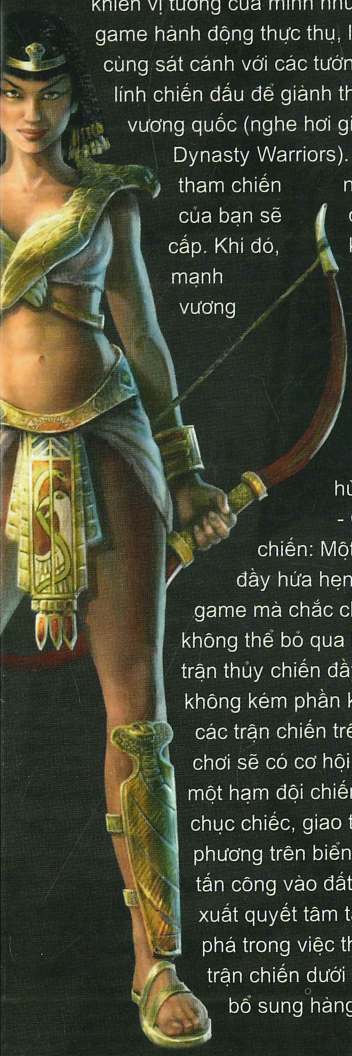
Do Stainless Steel Studios phát triển (studio từng nổi danh với Empire Earth và Empires: Dawn of the Modern World), R&F vẫn lấy đề tài quen thuộc là các đế chế cổ xưa trong lịch sử nhân loại. Tuy nhiên, không đa dạng như trong Empire Earth, các nền văn minh góp mặt trong R&F được rút gọn chỉ còn bốn: La Mã, Hy Lạp, Ba Tư và Ai Cập. Bên cạnh đó, còn có sự xuất hiện của một số nền văn minh nhỏ (do máy điều khiển) như người Gô-loa (Gaul). Nội dung chính của trò chơi sẽ xoay quanh sự phát triển, xung đột cũng như các cuộc chinh phục, bành trướng thế lực và lãnh thổ giữa các đế chế với nhau.Cách chơi của game có thể khái quát trong ba nhân tố: các trận công thành, thủy chiến và sự hiện diện của các hero.



- Công thành chiến: Trong lịch sử chiến tranh nhân loại, các trận công thành luôn là những trận chiến quyết liệt và hoành tráng, đóng vai trò rất lớn trong việc thay đổi cục diện các cuộc chiến. Stainless Steel Studios thấy được nét hấp dẫn đó nên đã mạnh dạn đầu tư để tái hiện các trận công thành một cách hoành tráng và chân thật nhất. Cả bên công lẫn thủ đều được trang bị đầy đủ các chủng loại quân cùng rất nhiều binh khí. Phe công thành sẽ có các cỗ máy bắn đá đầy uy lực, có thể phá nát cả một mảng tường thành của đối phương; cùng các tháp chở lính, máy phá cửa cũng như thang leo tường để sẵn sàng áp sát thành trì đối phương bất cứ lúc nào. Phe trấn thủ cũng không hề thua kém, nào là dàn xạ thủ trấn giữ trên các đỉnh tường thành sẵn sàng tiêu diệt đối phương trong tầm ngắm, hay những toán quân bảo vệ "rình" sẵn dưới chân tường thành, chực chờ hất tung các thang leo cũng như phá vỡ các tháp chở lính của đối phương, và đặc biệt là các cỗ máy Archimede's Claw, một dạng

máy ròng rọc tương tự như cần cẩu, có thể móc kéo các tàu chiến hay cỗ máy của đối phương lên không, rồi "dập" mạnh xuống khiến chúng vỡ tan tành...

- Sự hiện diện của các hero: Ứng với mỗi nền văn minh, người chơi sẽ được gặp lại những người hùng có thật trong lịch sử như Julius Caesar, dũng sĩ Achilles, Alexander Đại Đế, Pharaoh Ramses và nữ hoàng Ai Cập Cleopatra. Mỗi hero sẽ có những kỹ năng đặc trưng. Điểm thật sự đặc biệt và độc đáo hơn hẳn các game RTS trước đây là người chơi có thể hóa thân vào vị tướng của mình. Nói một cách đơn giản là khi vào vai hero, toàn bộ giao diện của trò chơi sẽ chuyển hoàn toàn thành một game... hành động góc nhìn thứ ba. Khi ấy, bạn có thể điều khiển vị tướng của mình như trong một game hành động thực thụ, lãnh đạo và cùng sát cánh với các tướng lĩnh, binh lính chiến đấu để giành thắng lợi cho vương quốc (nghe hơi giống loạt game Dynasty Warriors). Dĩ nhiên, càng tham chiến nhiều, hero của bạn sẽ càng được lên cấp. Khi đó, không chỉ hero mạnh mẽ hơn mà vương quốc của bạn sẽ có thêm nhiều lựa chọn nâng cấp mới để phát triển hùng mạnh hơn.



- Các trận thủy chiến: Một điểm thú vị đầy hứa hẹn nữa trong game mà chắc chắn bạn sẽ không thể bỏ qua là những trận thủy chiến đầy kịch tính và không kém phần khốc liệt so với các trận chiến trên bộ. Người chơi sẽ có cơ hội chỉ huy cả một hạm đội chiến thuyền hàng chục chiếc, giao tranh cùng đối phương trên biển để mở đường tấn công vào đất liền. Nhà sản xuất quyết tâm tạo một cú đột phá trong việc thể hiện các trận chiến dưới nước bằng việc bổ sung hàng loạt tính năng mới lạ và hấp dẫn. Trong vai trò là người chỉ huy hạm đội, bạn có thể vạch ra các chiến thuật tác chiến như tung neo móc tàu đối phương, kéo lại gần rồi cho quân xông qua tiêu diệt; nếu tàu của bạn có đội cung thủ, họ có thể dùng tên lửa bắn cháy tàu đối phương từ xa; hoặc nếu thích, bạn thậm chí có thể chơi dồn... "kamikaze", húc thẳng tàu của mình vào tàu đối phương, hất toàn bộ thủy thủ đoàn của đối phương xuống nước, làm mồi cho các cung thủ đang giương tên đợi sẵn... Chính vì vậy, điểm hay ở phần này là bạn có thể đưa lên chiến thuyền bất cứ loại quân nào mình thích, kể cả những cỗ máy chuyên công thành. Bên cạnh đó, bạn có thể tạo mới và huấn luyện binh lính ngay trên tàu, biến tàu chiến của mình thành một trại huấn luyện di động, sẵn sàng đổ quân tấn công bất cứ thành trì nào trên đất liền.

KHI NÀO RA MẮT?

Nếu không có gì thay đổi, Rise & Fall dự định sẽ tung ra thị trường vào đầu tháng 10 tới. Trò chơi có tạo nên cú đột phá ngoạn mục và đủ sức để chống chọi với Age of Empire III sẽ phát hành ngay sau đó 1 tháng hay không? Hãy đợi xem!

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com

Tên game: Timeshift
Thể loại: Hành động
Phát triển: Saber Interactive
Phát hành: Atari
Ngày phát hành: 04/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

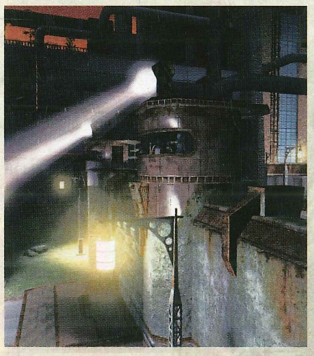
TIMESHIFT
Dịch chuyển thời gian

Điểm cốt lõi mang tính "bứt phá" của game chính là khả năng điều khiển thời gian của nhân vật chính.

Năm 2025, giới khoa học không còn bàn về giới hạn không gian mà đã chuyển sang chinh phục thời gian. Nước Mỹ đã phát minh ra bộ áo lương tự "Quantum Suit" dùng điều khiển thời gian hiện tại và máy dịch chuyển lượng tử "Quantum Transporter" giúp đi về quá khứ hoặc đến tương lai. Trong lúc Albert Swift, đại tá về hưu, chuẩn bị đón nhận vinh dự được thử nghiệm thiết bị thì phòng thí nghiệm bị tấn công. Trong lúc hỗn loạn, cỗ máy thời gian vô tình khởi động, đưa Albert trở về thế kỷ 20. Khi ông quay trở lại năm 2025 thì thế giới trước đó hầu như đã bị xoá sổ hoàn toàn, cứ như thể chưa hề tồn tại. Albert giờ đây phải tìm cách khôi phục lại thế giới, đồng thời tìm ra kẻ đứng sau sự thay đổi đầy toan tính này...

NGƯỜI NẮM GIỮ KHÓA THỜI GIAN

Đó là toàn bộ cốt truyện của TimeShift (TS), một game hành động góc nhìn thứ nhất (FPS) do Saber Interactive phát triển (một hãng game của Nga từng được biết đến với trò chơi WillRock) và sắp được nhà phát hành Atari tung ra thị trường vào mùa thu năm nay. Điểm cốt lõi mang tính "bứt phá" của game chính là khả năng điều khiển thời gian của nhân vật chính. Bạn có thể làm chậm, ngưng, hay thậm chí quay ngược thời gian. Khá giống "Hoàng tử Ba Tư", nhưng với TS, các tác động của thời gian do bạn tạo ra ảnh hưởng đến mọi thứ. Điều này nghe qua có vẻ như chẳng có gì quan trọng, nhưng thực ra lại đóng vai trò chủ lực giúp hình thành nên một lối chơi đầy thú vị. Thử tưởng tượng xem, trước mặt bạn là một căn phòng rộng lớn với cả chục tên lính gác. Nếu cứ như các game hành động khác thì chẳng có gì phải "đắn đo". Chỉ việc "xách" súng tiến vào và... lần lượt "xử đẹp" cho tới tên cuối cùng. Nhưng bạn là người nắm giữ thời gian kia mà? Vậy thì hãy cho thời gian ngưng đọng và đường hoàng bước qua mặt lũ lính gác, sau đó tìm một góc khuất núp vào, trong khi lũ lính chẳng hay biết gì vì đang bị "đóng băng". Quả là rất thú vị! Và thời gian cũng chính là chìa khoá để bạn tháo gỡ những tình huống đánh đố (puzzle). Ví dụ, để tiến vào căn cứ của đối phương, nhân vật chính phải vượt qua một cây cầu đã bị gài bom và sắp phát nổ. Bạn phải làm gì đây? Có rất nhiều cách



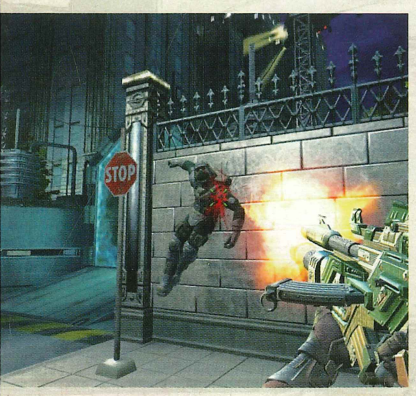
khác nhau để giải quyết tình huống: bạn có thể tiêu diệt bọn lính và vô hiệu hoá quả bom, hoặc làm chậm thời gian và chạy thẳng qua trước khi quả bom nổ... Ngoài ra, còn có một cách cực kỳ thú vị mà không phải ai cũng nghĩ ra: ngay khi bom nổ, bạn hãy dừng thời gian lại và nhảy chuyền theo... những mảnh vỡ của cây cầu đang lơ lửng trong không trung để sang bên kia! Quả thật, năng lực điều khiển thời gian đem đến cho người chơi các cách giải quyết tình huống rất hay và vô cùng độc đáo. Nhưng cần lưu ý, bạn chỉ có một mức năng lượng nhất định để thực hiện những tuyệt chiêu này (đương nhiên rồi, cái gì cũng phải có "giá" của nó).

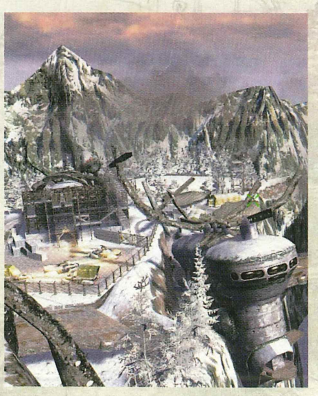
Tất nhiên, bạn không thể thực hiện nhiệm vụ chỉ với siêu năng lực và... hai bàn tay không. Trò chơi sẽ trang bị cho bạn tất cả 10 loại súng, mỗi loại có 2 cách bắn khác nhau. Các vũ khí thoạt nghe qua khá quen thuộc: súng lục, súng máy, bắn tỉa... nhưng với những chức năng và hình dạng trông rất kỳ lạ, chắc hẳn bạn "nằm mơ" cũng chưa từng thấy!

Về mặt hình ảnh, game sử dụng engine Saber3D, một engine rất mới và độc quyền của hãng Saber. Theo nhà phát triển, engine này cho phép tạo hình nhân vật và vật thể với độ chi tiết đáng kinh ngạc. Bề mặt của các công trình trong game được chăm chút kỹ lưỡng với một độ "nối" cần thiết, và sẽ rất ấn tượng khi có ánh sáng chiếu vào nhờ sử dụng công nghệ ánh sáng tiên tiến parallax lighting. Cùng với những hiệu ứng vật lý mà engine này mang lại, môi trường trong game sẽ được tạo dựng thật đến mức tối đa có thể.

Với nội dung không khác gì một bộ phim khoa học giả tưởng hấp dẫn (theo tiết lộ ban đầu, kịch bản game do một đạo diễn Hollywood nổi tiếng viết), hình ảnh đặc sắc, đặc biệt là cách chơi cực kỳ hấp dẫn và độc đáo. TimeShift hy vọng với 30 nhiệm vụ sẽ làm thoả mãn những fan FPS khắt khe và ưa thích sự đổi mới. Bạo lực không phải là cách duy nhất để giải quyết vấn đề, súng đạn chưa chắc mạnh hơn mưu mẹo. Tin hay không tùy bạn, nhưng thời gian sẽ có câu trả lời.

HUY NAM





WITHOUT WARNING

ĐỐI PHÓ KHỦNG HOẢNG

Sự kiện hãng Capcom thông báo phát hành Without Warning - một trò chơi hành động góc nhìn thứ 3 - đã thu hút được nhiều sự chú ý. Đây là sản phẩm đầu tay của CiRCLE, một nhà phát triển hàng "tay mơ" có trụ sở tại Anh. Without Warning có cách chơi mang hơi hướng của một show truyền hình mang tên "24" khá độc đáo. Trong đó bạn sẽ điều khiển 6 nhân vật khác nhau, từ đó sẽ thấy cục diện theo nhiều "tâm trạng" khác nhau. Tuy chưa hoàn tất, nhưng qua bản demo, game được đánh giá khá cao.

Câu chuyện của Without Warning trải dài trong khoảng thời gian 12 giờ theo thời gian thực, giống trong show truyền hình "24" vậy. Bối cảnh xoay quanh việc trung tâm nghiên cứu hóa học Peterson-Daniels (Mỹ) bị một nhóm phần tử khủng bố cực đoan chiếm giữ. Đây là một cứ điểm rất quan trọng, vì nếu để thảm họa sinh thái xảy ra sẽ nguy hiểm đến tính mạng hàng triệu con người. Thương thuyết không mang lại kết quả khả quan nào. Mật lệnh đã được ban bố cho đội đặc nhiệm thâm nhập trung tâm để giải quyết.

Với 6 nhân vật chính được chia thành 2 nhóm riêng biệt - đội đặc nhiệm và nhóm người bị kẹt trong trung tâm - cục diện trò chơi sẽ thay đổi theo từng cách nhìn của nhân vật. Một mặt, bạn nhìn cục diện theo hướng chủ động của 3 thành viên đội đặc nhiệm: Kyle River (đội trưởng, dày dạn kinh nghiệm), Ed Reagan (chuyên gia gỡ bom, cũng là cao thủ cận chiến) và Jack Hooper (thành viên trẻ tuổi nhất, chưa hề có kinh nghiệm thực tế và đây cũng chính là nhiệm vụ đầu tiên của anh). Ngược lại, cục diện sẽ "bi quan" hơn dưới góc nhìn của nhóm 3 người bị kẹt lại. Bạn phải hết sức lưu ý là không được để cho bất kỳ người nào trong nhóm này "ra đi" nếu không muốn "game over": Tanya Shaw (nhân viên thư ký, chỉ muốn an toàn cho bản thân), Dave Wilson (nhân viên an ninh "bị" bọn khủng bố bỏ sót, luôn tìm cách giải cứu đồng nghiệp) và Ben Harrison (một tay quay phim tin tức, bị kẹt lại trong trung tâm khi trực thăng của anh bị bọn khủng bố bắn rơi).

Bạn phải điều khiển mỗi nhân vật trong trò chơi theo thứ tự thời gian câu chuyện xảy ra. Trong một vài trường hợp, bạn sẽ phải luân chuyển qua lại giữa các nhân vật vài lần và tốn vài phút để hướng dẫn họ chuyển đến đúng vị trí cần thiết. Đây là điều khá mới mẻ trong thể loại game hành động. Bạn cũng đừng "bỡ ngỡ" về yếu tố thời gian vì khả năng "ngược dòng". Chẳng hạn, trong một cảnh bạn sẽ "giúp" Kyle đảm nhiệm vai trò đội trưởng, triển khai đội hình, điều phối 2 thành viên kia. Bạn không chỉ cho Kyle vào vị trí, mà còn phải chuyển sang điều khiển Jack cũng đúng thời điểm triển khai đội hình để đưa anh ta vào vị trí của mình; sau đó lại "ngược dòng thời gian", chuyển sang điều khiển Ed cũng ngay thời điểm triển khai lúc nãy.

Với bối thú vị như vậy, game hứa hẹn sẽ mang đến cho người chơi những kinh nghiệm khác nhau trong cùng một thời điểm hay sự kiện. Rõ ràng, việc điều khiển 2 nhóm người với những tình trạng trái ngược nhau sẽ mang lại kịch tính cao. Dĩ nhiên, nhà sản xuất cũng đã "tiên liệu" mọi chuyện và sẽ có tạo cân bằng giữa 2 nhóm người cũng như các yếu tố khác của game. Nghe có vẻ hấp dẫn, nhưng vào thời điểm này, những thông tin trên có lẽ chưa đủ thỏa mãn sự tò mò của bạn. Nhưng chắc chắn game không chỉ có thế, Jeremy Heath Smith, giám đốc điều hành (cựu thành viên của Core Design) cho biết: game sẽ có thêm những chế độ chơi thú vị khác. Tiết lộ nhiều quá sẽ mất hay, nhưng bạn có thể biết trước rằng, game có đồ họa sắc sảo trên cả 2 hệ máy, khung cảnh nhiều chi tiết, sáng, đẹp. Các nhân vật được thiết kế kỹ, chuyển động nhuyễn và các hiệu ứng đặc biệt sẽ làm cho hình ảnh có chiều sâu hơn. Game dự tính phát hành vào Q4 năm nay.

PHƯƠNG MINH

PlayStation®2 PS2

XBOX

Tên game: Dark Watch: Curse of the West
Thể loại: Hành động

Phát triển: High Moon Studios
Phát hành: SEGA

Curse of the West

DARKWATCH

LỜI NGUYỀN MIỀN VIỄN TÂY

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Một lần nữa, các game thủ của vùng đất console lại có dịp du hành đến miền Viễn Tây, miền đất của những hoang mạc khô cằn, hoang vắng và là nơi thêu dệt những câu truyện về các chàng cao bồi thiện xạ với trò chơi hành động Dark Watch của High Moon Studios.

Hệ máy: XBox - PS2
Số người chơi: 1

Ngày phát hành: 01/07/2005
ESRB: Mature

Trong một phi vụ cướp xe lửa, chàng thợ săn ma cà rồng mang dòng máu "lai" Jericho Cross tình cờ phát hiện ra rằng chiếc xe lửa chở zombie đang được đang được tổ chức Dark Watch bí mật chuyển đến nơi con người sinh sống để chuẩn bị cho một kế hoạch thâm độc. Đứng trước dã tâm này, Jericho buộc phải trở thành anh hùng bất đắc dĩ để phá tan âm mưu xấu xa ấy và tìm ra chân tướng của kẻ chủ mưu mà không ai khác chính là Vampire Lord, tên đứng đầu tổ chức Dark Watch.

Dark Watch sẽ là tựa game vô nghĩa nếu như nó vướng vào vết xe đổ chỉ có bắn và chạy của nhiều game hành động trước đó. Chính vì vậy, để tạo sự khác biệt, Dark Watch tập trung khai thác các kĩ năng đặc biệt của nhân vật chính Jericho. Vì mang trong người dòng máu pha tạp giữa người và quỷ nên anh có những kĩ năng đặc biệt mà không ai có. Với những chuyến hành trình về đêm hay trong hang ổ của ma quỷ leo lắt ánh sáng, kĩ năng "Vampire vision mode" phát hiện thân nhiệt của đối phương giúp anh vượt qua rào cản bóng tối. Không chỉ có vậy, chàng thợ săn Jericho còn có khả năng nhảy cao khá ấn tượng, anh có thể tung mình lên nóc nhà cao để tiện bao quát đối phương, tìm kiếm các món đồ ẩn nhằm unlock những bí mật trong trò chơi hay đơn giản để "xả đạn" vào vô số mục tiêu dưới chân mình. Chịu ảnh hưởng của dòng Halo nổi tiếng, nhân vật chính của chúng ta được trang bị thanh "bloodshield" tương tự như lớp giáp bảo vệ cho Mater Chief trước đây. Chúng sẽ khá quan trọng trong những cuộc đấu căng thẳng. Ngoài ra, còn nhiều kĩ năng độc đáo khác như tàng hình, ẩn nấp,...

Tất nhiên lấy bối cảnh miền viễn Tây thời kỳ xa xưa, Jericho không có cơ hội "cưỡi" những chiếc xe jeep được trang bị súng máy mạnh mẽ hay tên lửa đầu đạn tối tân để xông pha, nhưng đổi lại theo sát anh là chú ngựa Shadow khá thân thiết. Thật thú vị khi một tay giữ thăng bằng trên ngựa đang phi nước đại, tay kia bạn trổ tài thiện xạ để hạ đối phương đang cố cản đường mình!

Mặc dù là game thuần về hành động, Dark Watch cố vay mượn yếu tố nhập vai để tăng tính hấp dẫn bằng cách đặt ra các thử thách khác nhau cho người chơi lựa chọn. Tùy vào con đường tà đạo hoặc hướng thiện mà nhân vật bạn chọn lúc đầu sẽ có các kĩ năng và sức mạnh đối lập nhau. Đây thực sự là ý tưởng khá độc đáo của các nhà làm game, bởi chúng khá mới và chưa phổ biến trong nhiều game hành động hiện nay.

Sử dụng công nghệ dựng hình phức tạp RenderWare, Dark Watch hứa hẹn hình ảnh trong game sẽ mượt mà, lộng lẫy. Đặc biệt, các hiệu ứng ánh sáng động của môi trường xung quanh sẽ được dựng hình ấn tượng, tạo cảm giác mờ ảo, huyền bí. Bên cạnh đó là sự góp mặt của engine Havok nổi tiếng, hứa hẹn đem đến những vụ nổ như thật và khả năng tương tác vật lý sống động nhất, thỏi tung những gì mà bạn đang tưởng tượng.

Đặt tiêu chí hành động lên hàng đầu nên Dark Watch cũng hứa hẹn AI (thông minh nhân tạo) của máy sẽ khá "ngon". Quân máy sẽ cố gắng truy sát bạn bằng mọi giá khi nhận thấy lợi thế đang thuộc về mình, hoặc tìm chỗ ẩn nấp, yểm trợ lẫn nhau đợi cơ hội khác để ra tay khi cảm thấy ưu thế của bạn lấn át, hoặc thậm chí nhảy xổ vào người bạn với những thùng TNT đeo đầy người.

Ngoài mục chơi đơn hứa hẹn sự căng thẳng đầy kịch tính, Dark Watch cũng đặt trọng tâm vào mục chơi mạng vốn dĩ là linh hồn của những game hành động hiện nay. Ngoài các mục quen thuộc như cướp cờ, Death Match, game có nhiều mục chơi mới mang tính đột phá nhờ vào kĩ năng đa dạng của từng nhân vật, không đơn giản chỉ là bắn như mô-týp quen thuộc của đại đa số các game hành động.

Thực sự còn quá sớm để dự báo về thành công của Dark Watch nhưng với những đổi mới và sáng tạo về cách chơi, các game thủ có thể đặt nhiều hy vọng vào Dark Watch.

PHƯƠNG NGỌC

TOÀN CẢNH CNTT-TT VIỆT NAM 2005
VIETNAM COMPUTERWORLD EXPO 2005

SỰ KIỆN CNTT-TT THƯỜNG NIÊN LỚN NHẤT TẠI VIỆT NAM VÀ ĐÔNG DƯƠNG LẦN THỨ 10

Quy tụ sự chú ý và tham gia của giới CNTT-TT và những người quan tâm đến CNTT-TT

05 - 10 / 07 / 2005

Trung tâm Triển lãm & Hội chợ Quốc tế TP.HCM - 446 Hoàng Văn Thụ

VIETNAM COMPUTERWORLD EXPO 2005

TOÀN CẢNH CNTT VIỆT NAM 2005

Lần thứ **10**

QUY TỤ:

hơn **30** Quốc gia hàng đầu trong lĩnh vực CNTT

- Sự kiện qui tụ các hãng CNTT-TT lớn nhất
- Quà tặng dành cho 200 khách tham quan đầu tiên vào mỗi ngày Triển lãm
- Nơi gặp gỡ các nhà lãnh đạo đại diện phía chính phủ, các nhà hoạch định chính sách cho ngành gặp mặt, trao đổi cũng như khai thác xu thế phát triển của ngành CNTT-TT
- Điểm hẹn giao thương cho các doanh nghiệp hoạt động trong và ngoài ngành CNTT-TT
- VCW'05/CIO'05 sẽ thu hút trên 150.000 khách từ các tỉnh thành trong và ngoài nước đến tham dự
- Các chương trình du lịch trong thành phố dành cho khách tham quan đến từ các tỉnh thành và các quốc gia

Đoàn doanh nghiệp từ các quốc gia:

- **30** Doanh nghiệp từ Hàn Quốc
- **25** Doanh nghiệp từ Bắc Mỹ
- **22** Doanh nghiệp từ Đài Loan
- **20** Doanh nghiệp từ Trung Quốc
- **7** Doanh nghiệp từ Châu Âu
- **27** Doanh nghiệp từ Đông Nam Á
- **15** Doanh nghiệp từ Nhật Bản
- Hơn **100** đơn vị trong nước

Đơn vị Tổ chức:

IDG World Expo — IDG WORLD EXPO

Hội Tin học TP. Hồ Chí Minh — @HCM HỘI TIN HỌC

Đồng Tổ chức:

VCCI / VIETCHAMEXPO — VCCI

Để biết thêm thông tin, vui lòng liên hệ:

IDG WORLD EXPO
P2.6B, Etown, 364 Cộng Hòa, Tân Bình, TP.HCM
Tel: (84-8) 812 0061 - Fax: (84-8) 812 0060
Email: vcw@idg.com.vn
Website: www.IDG.com.vn/vcw2005

HỘI TIN HỌC TP.HCM
79 Trương Định, Quận 1, Tp.HCM
Tel: (84-8) 822 2876 - Fax: (84-8) 825 0053
Email: hca@hcm.vnn.vn
Website: www.hca.org.vn

Tài trợ Bạch Kim:

FUJIFILM I&I-Imaging & Information — SONY

Tham gia và tài trợ:

intel — VNPT — Canon — hp invent — SAMSUNG — LG Life's Good — GIGABYTE — ASUS — SOUNDMAX Sound Of Your Life

Bảo trợ thông tin:

Vitinh Saigon — THẾ GIỚI VI TÍNH — EUROTRADE — VIR — Đầu tư — HTV — Kinh tế Saigon — Saigon Times — TIN NHANH BUU SONG — THỜI TIN

Tên game: Genji: Dawn of the Samurai
Thể loại: Hành động - Phiêu lưu

Phát triển: Game Republic
Phát hành: SCEA

Hệ máy: PS2
Số người chơi: 1-8

Ngày phát hành: Q3/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

SẮP PHÁT HÀNH

GENJI™ Rồng cuộn hổ phục
Dawn of the Samurai

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Chung cảnh nước Nhật xa xưa nơi lưu truyền những câu truyện mê hoặc lòng người về các võ sĩ đạo chính nghĩa, có trái tim quả cảm đã trở thành đề tài quen thuộc của các nhà làm game Nhật Bản. Nổi bật nhất đến nay vẫn là series ăn khách Onimusha. Tuy nhiên, đề tài game võ sĩ đạo dường như đang cần một sự đổi mới để không gây nhàm chán. Rất có thể Genji: Dawn of the Samurai sẽ là bình minh mới. Hiện game đang được phát triển tại studio Game Republic - do "huyền thoại" Capcom năm xưa là Yoshiki Okamoto (đứng sau các dự án nổi tiếng Street Fighter và Resident Evil) sáng lập.

Game lấy bối cảnh thời kỳ phong kiến ở Nhật Bản năm 1159 sau công nguyên. Giới quý tộc đang trong thời khủng hoảng bởi sự tranh quyền đoạt lợi. Trong số những thế lực mưu đồ bá vương đó có bang hội Heishi khá nổi tiếng về sự tàn nhẫn và độc ác. Người chơi sẽ vào vai chàng Samurai trẻ tuổi Yoshitsune của bang Genji hành hiệp trượng nghĩa để chống lại sự bành trướng của thế lực hắc ám Heishi.

Không chỉ thừa hưởng các đòn thế combo hấp dẫn khi cận chiến từ Onimusha, yếu tố làm cho Genji sinh động và tạo sức hút riêng chính là khả năng khinh công thượng thừa của nhân vật chính Yoshitsune. Với tuyệt kỹ này, anh có thể đột nhập sào huyệt địch từ trên không thay vì phải bách bộ qua những cánh cửa đầy rẫy kẻ địch. Tuyệt hơn nữa, bạn có thể kết hợp khả năng khinh công để tạo ra các đòn liên hoàn uyển chuyển, "đã mắt" và sắc sảo hơn trên không trung thay vì chỉ trên mặt đất như trước. Không những thế, nếu muốn nghiền ngẫm các pha hành động này thật kĩ và chi tiết, bạn hoàn toàn có thể "chiếu chậm" chúng bằng khả năng đặc biệt do trò chơi cung cấp.

Sát cánh cùng Yoshitsune còn có thầy tu lực lưỡng Benkei. Tùy từng thời điểm mà bạn sẽ sử dụng luân phiên hai nhân vật này tựa như các series trước của Onimusha và tài điều khiển của bạn sẽ phát huy ưu điểm của họ. Nếu Benkei "chuyên trị" các vũ khí hạng nặng, có thể quét sạch hàng tá quân địch trong nháy mắt chỉ bằng một chiêu tấn công dày uy lực thì Yoshitsune lại tỏ ra chiếm ưu thế trong những pha cận chiến đòi hỏi nhiều kĩ thuật, tốc độ... Nhằm tăng phần hấp dẫn và kích thích game thủ, Genji vay mượn yếu tố nhập vai để các nhân vật có thể tăng sức khỏe và năng lượng sau khi tiêu diệt một số lượng đối phương. Tất nhiên, game không thể thiếu những đòn liên hoàn và những chiêu phép thuật mới nhưng bạn chỉ có thể unlock một khi nhân vật đạt tới cấp độ cần thiết. Genji còn hứa hẹn sự đột phá ngoạn mục khi nhà phát triển cho biết game sẽ có hơn 60 khu vực cùng sự góp mặt của hơn 100 nhân vật phụ để bạn khám phá. Sự đa dạng về chủng loại vũ khí, giáp trụ, khiên đỡ,... đủ để các gamer "hardcore" bận rộn trong khoảng thời gian khá dài.

Tận dụng triệt để nền phần cứng của PS2, Genji hứa hẹn mang lại chất lượng hình ảnh thuộc hàng "top" hiện nay từ các hiệu ứng thời tiết đến các mô hình nhân vật rất ấn tượng, bắt mắt. Để tăng thêm tính chân thật và khí thế hùng hồn của các Samurai, Genji sẽ được lồng tiếng Nhật hoàn toàn từ phiên bản nội địa đến nước ngoài. Muốn hiểu rõ câu truyện hoặc các hoạt cảnh, đoạn phim trong game, bạn phải bật phụ đề.

Liệu sau khi rời khỏi Capcom và tự lập studio cho riêng mình, Yoshiki Okamto có khởi sự thành công với tác phẩm "mở hàng" cho studio mới hay không. Chúng ta cùng hy vọng nhé!

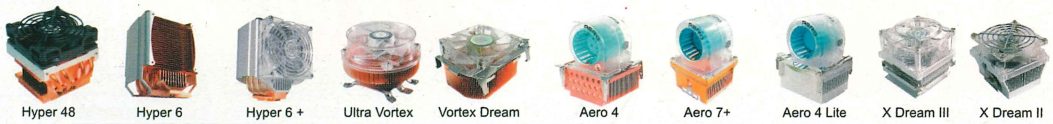
KIỀU OANH

COOLER MASTER **Technology of Evolution**

Chassis

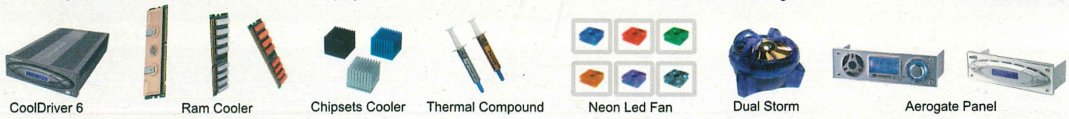
CM Stacker | Centurion | WaveMaster | Cavalier | Preatorian

Cooling



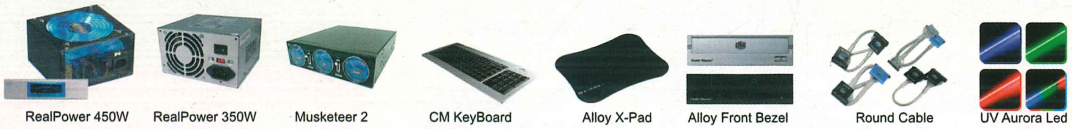
Hyper 48 | Hyper 6 | Hyper 6 + | Ultra Vortex | Vortex Dream | Aero 4 | Aero 7+ | Aero 4 Lite | X Dream III | X Dream II

Aquagate Mini | Aquagate | Professional Air Cooling Fan | VGA Cool Viva



CoolDriver 6 | Ram Cooler | Chipsets Cooler | Thermal Compound | Neon Led Fan | Dual Storm | Aerogate Panel

Accessory & PSU...



RealPower 450W | RealPower 350W | Musketeer 2 | CM KeyBoard | Alloy X-Pad | Alloy Front Bezel | Round Cable | UV Aurora Led

DFI Design for Innovation

LanParty Serries Mainboard

NF4 SLi-DR | NF4 SLi-D | NF4 Ultra-D | NF3 250Gb | NF2 Ultra B | K8M800 | NF2 Ultra | 875 P-T | 925X-T2 | 915P-T12 | 865PE-T

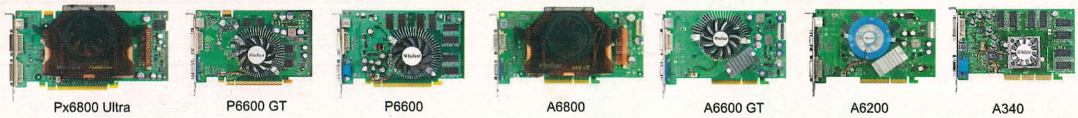
CORSAIR World's Fastest Memory

Ultimate Quality Memory

XMS Pro | TWINX | XMS Xtreme | XMS2 DDR2 Pro | XMS2 DDR2 TWINX | XMS2 DDR2 Xtreme | DDR Value | DDR2 Value

Leadtek® We Make Dreams a Reality

3D Gaming Graphic Card



Px6800 Ultra | P6600 GT | P6600 | A6800 | A6600 GT | A6200 | A340

KENSINGTON Smart Made Simple

OpticalMouse & Keyboard

K72237 | K72414 | K72234 | K72225 | K72229 | K64322 | K72121 | K72116 | K64232 | K64233

Consoles Game Device

Hàng nhập khẩu - Bảo hành theo tiêu chuẩn nhà sản xuất

PSP | GAME BOY ADVANCE SP | NINTENDO DS | PS2 | XBOX

---

the way YOU want it

AMD TYAN

Dream WorkStation - D242

- CPU: Dual AMD Opteron™ 242
- Mainboard: Tyan Tiger K8W S2875 NRF
- Memmory: 1 Gb Corsair ECC
- VGA: NVIDIA Quadro4 380Zgl
- Sound: Realtek ALC655 6-ch
- HDD: Dual Channel SATA 80GB w/8MB Cache
- Case: Cooler Master CM Stacker
- Power: Cooler Master RealPower RS450W

64-Bit Ready

GameWork - AFX55 Ultimate

- CPU: AMD Athlon™ 64 FX-55+
- Mainboard: LANPARTY UT nF4 SLI-D
- Memmory: 1 Gb Corsair XMS TWINX-4400 C25
- VGA: Dual NVIDIA GeForce 6800GT 256M DDR3
- Sound: Karajan Audio Theater like7.1 /8ch
- HDD: 80GB 7200 RPM SATA w/8MB Cache
- Case: Cooler Master WaveMaster Black
- Power: Cooler Master RealPower RS450W
- Cooling: AquaGate Mini R120

Optional:

Monitor: Sony LCD X73/B 17inch
OpticalDriver: Asus DVD 16X max
Speaker: AltecLansing Mx 5021
Mouse&Keyboard: Logitech Dinovo Mx900

64-Bit Ready

GameWork - A964 Sli Extreme

- CPU: AMD Athlon™ 64 3000+ Socket 939
- Mainboard: LANPARTY UT nF4 SLI-D
- Memmory: 1 Gb Corsair XMS TWINX-4400 C25
- VGA: Dual NVIDIA GeForce 6600GT
- Sound: Karajan Audio Theater like7.1 /8ch
- HDD: 80GB 7200 RPM SATA w/8MB Cache
- Case: Cooler Master Cavarlier 1
- Power: Cooler Master RealPower RS450W

Optional:

Monitor: Sony LCD S73/B 17inch
OpticalDriver: Asus DVD 16X max
Speaker: AltecLansing Mx 5021
Mouse&Keyboard: Logitech Dinovo Mx900

64-Bit Ready

GameWork - A964 Pro

- CPU: AMD Athlon™ 64 3000+ Socket 939
- Mainboard: LANPARTY UT nF4-D
- Memmory: 1Gb Corsair Value Select 400
- VGA: Leadtek PX6600 GT TDH Extreme PCI-E
- Sound: Karajan Audio 24bit 96KHz High Definition
- HDD: 80GB 7200 RPM SATA w/8MB Cache
- Case: Cooler Master Centurion 5
- Power: Cooler Master RealPower RS350-AMSA

Optional:

Monitor: Sony LCD S73/B 17inch
OpticalDriver: Asus DVD 16X max
Speaker: AltecLansing Mx 5021
Mouse&Keyboard: Logitech Dinovo Mx900

64-Bit Ready

GameWork - A764 Pro

- CPU: AMD Athlon™ 64 2800+ Socket 754
- Mainboard: DFI LANPARTY UT NF3 250Gb
- Memmory: 1Gb Corsair Value Select 400
- VGA: Leadtek PX6600 GT TDH Extreme AGP 8x
- Sound: Karajan 24bit 192KHz High Definition
- HDD: 80GB 7200 RPM SATA w/8MB Cache
- Case: Cooler Master Centurion 5
- Power: Cooler Master RealPower RS350-AMSA

Optional:

Monitor: Sony LCD S73/B 17inch
OpticalDriver: Asus DVD 16X max
Speaker: AltecLansing Mx 5021
Mouse&Keyboard: Logitech Dinovo Mx900

Máy Tính Chơi Game Chuyên Nghiệp

GAMEWORK GAMERS BUILD FOR GAMERS

Đại lý chính thức phân phối các sản phẩm: KENSINGTON | COOLER MASTER | DFI | CORSAIR | Leadtek® We Make Dreams a Reality

Công ty TNHH Máy Tính Và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam - VCC Co.,Ltd
45A Lương Ngọc Quyến Hoàn Kiếm Hà Nội - Điện thoại: (04) 9.261841

Showroom: 248A Bạch Mai Hai Bà Trưng Hà Nội - (04) 6.271644
Cửa Hàng : Xsoft 149C Đội Cấn Ba Đình Hà Nội - (04) 7.222184

Lịch phát hành Game

Tháng 6/2005

Codename: Panzers Phase Two

Phát hành: CDV Software
Phát triển: Stormregion
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: dự kiến 06/2005

F.E.A.R

Phát hành: VU Games
Phát triển: Monolith Productions
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 07/06/2005

IHRA Professional Drag Racing 2005

Phát hành: Bethesda Softworks
Phát triển: Bethesda Softworks
Thể loại: Mô phỏng / Đua xe
Ngày phát hành: 17/06/2005

Battlefield 2

Phát hành: EA Games
Phát triển: Digital Illusions CE
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 21/06/2005

RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

Phát hành: Atari
Phát triển: Frontier Developments
Thể loại: Mô phỏng / Xây dựng
Ngày phát hành: 21/06/2005

Cold War

Phát hành: DreamCatcher Interactive
Phát triển: Mindware
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 28/06/2005

WWII Tank Commander

Phát hành: Merscom LLC
Phát triển: Sylum Entertainment
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 30/06/2005

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Phát hành: Bethesda Softworks
2K Games
Phát triển: Headfirst Productions
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: 01/06/2005

T-72: Balkans On Fire!

Phát hành: Battlefront.com
IDDK Group
Phát triển: CrazyHouse
Thể loại: Mô phỏng
Ngày phát hành: 30/06/2005

*Ngày phát hành của các game mà chúng tôi giới thiệu chỉ mang tính tương đối và có thể thay đổi không báo trước tùy theo nhà sản xuất và phát hành. Có thể chúng sẽ có mặt trước ở thị trường Việt Nam.
HUY NAM

TUYỂN DỤNG

gameloft
Công ty 100% vốn nước ngoài thuộc Tập đoàn đa quốc gia Pháp

1. Lập trình viên (Software Developer) - Mã SD03
Mô tả công việc: lập trình các ứng dụng phần mềm.
Yêu cầu: chuyên ngành lập trình; thông thạo Java, C/C++; có kiến thức về đồ họa trong Windows; có thể đọc hiểu và viết tiếng Anh.

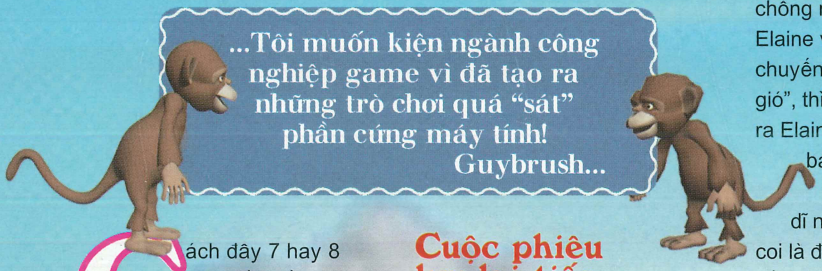
2. Nhân viên kiểm lỗi phần mềm (Software Tester) - Mã ST05
Mô tả công việc: chạy thử để kiểm nghiệm, phát hiện và mô tả lỗi phần mềm.
Yêu cầu: đọc và viết tiếng Anh tốt. Tin học văn phòng và sử dụng internet căn bản. (Ưu tiên những người yêu thích chơi game)

3. Thiết kế đồ họa (Graphic Designer) - Mã GD04
Yêu cầu: thông thạo Photoshop và các phần mềm đồ họa khác; khả năng vẽ tay tốt. Kinh nghiệm làm phim hoạt hình, truyện tranh, đồ họa chi tiết pixel hoặc thiết kế web sẽ là lợi thế.

Lương cao theo năng lực, môi trường làm việc quốc tế chuyên nghiệp.
Thông tin chi tiết hoặc gửi hồ sơ qua e-mail, liên hệ: **levutuenuong@gameloftvn.com** (Hồ sơ bằng tiếng Anh)
Địa chỉ: Lầu 3, Thương xá CMC, 79B Lý Thường Kiệt P.8 Q.TB, TP. HCM (thông tin tham khảo tại www.gameloft.com)

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

THOÁT KHỎI ĐẢO KHỈ



...Tôi muốn kiện ngành công nghiệp game vì đã tạo ra những trò chơi quá "sát" phần cứng máy tính!
Guybrush...

Cách đây 7 hay 8 năm, lần đầu tiên được làm quen với thể loại game phiêu lưu - giải đố qua trò chơi The Curse of Monkey Island (Lời nguyền đảo Khỉ) của LucasArts, tôi đã có một ấn tượng khó quên. Kể từ đó, dòng game rất "kén" người chơi này nghiễm nhiên nằm trong danh sách những thể loại game yêu thích của tôi, nhất là các game "đóng nhãn" LucasArts như Full Throttle hay Grim Fandango. Đáng tiếc là hiện nay hãng này không còn chú tâm phát triển dòng game phiêu lưu nữa (gần đây dự án phần tiếp theo của Full Throttle cũng đã bị hủy bỏ). Trò chơi phiêu lưu cuối cùng của LucasArts mà tôi được thưởng thức chính là phần thứ tư của dòng game Đảo Khỉ: Escape from Monkey Island.

Cuộc phiêu lưu lại tiếp diễn...

Câu chuyện đậm chất "hải tặc Caribê" trong suốt loạt game vẫn tiếp tục xoay quanh cuộc phiêu lưu ly kỳ của chàng thủy thủ Guybrush Threepwood cùng cô vợ mới cưới xinh đẹp, Elaine Marley. Guybrush là một anh chàng khá "gà mờ" và khờ khạo, nhưng luôn miệng tự xưng mình là một hải tặc vĩ đại (Mighty Pirate). Công bằng mà nói thì anh ta cũng có chút tiếng tăm nhờ "dựa hơi" cô vợ nổi tiếng, vốn là thị trưởng vùng Tam Đảo: Melée, Lucre và Jambalaya. Guybrush "nổi tiếng" đến nỗi các cư dân trong vùng cứ gọi anh ta một cách chế nhạo là "Mr. Guybrush... Marley". Mở đầu trò chơi, cặp vợ chồng mới cưới Guybrush-Elaine vừa trở về sau một chuyến trăng mật nhiều "sóng gió", thì đột nhiên phát hiện ra Elaine đã chính thức được báo tử, mặc dù cô nàng vẫn còn sống sờ sờ! Lẽ dĩ nhiên, một người được coi là đã chết thì không thể nào tiếp tục được làm thị trưởng nữa. Đúng lúc đó, xuất hiện một nhân vật bí ẩn mang tên Charles L. Charles đang được dân tình ủng hộ ngồi vào chiếc ghế thị trưởng. Vì vậy, trong khi Elaine cố gắng vận động dân chúng để giành lại quyền lực thì Guybrush phải lên đường tìm các văn bản pháp luật nhằm chứng minh Elaine còn sống và vẫn là thị trưởng một cách hợp pháp. Nhưng rắc rối lại tiếp tục nảy sinh khi tình cờ Guybrush phát hiện ra âm mưu truy tìm một cổ vật ma thuật có tên The Ultimate Insult. Theo lời đồn đại, ai nắm giữ được cổ vật đó sẽ trở thành bá chủ. Và thế là Guybrush lại phải dấn thân vào một chuyến phiêu lưu mới nhằm giữ cho cỗ máy Ultimate Insult không rơi vào tay kẻ xấu, cũng như một lần nữa phải đối đầu với tên thuyền trưởng phù thủy có chòm râu lửa đáng ghét - LeChuck, kẻ thù truyền kiếp của Guybrush và Elaine trong suốt cả bốn phần của trò chơi.

Cách chơi

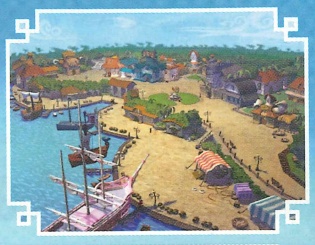
Escape from Monkey Island (EFMI) là một game thuần túy phiêu lưu - giải đố nên trong quá trình chơi, bạn vẫn phải làm những công việc quen thuộc như nói chuyện, thu thập, kết hợp đồ vật và giải đố (Puzzles). Nếu đã từng chơi qua các game phiêu lưu của LucasArts, hẳn bạn biết rằng chúng luôn mang tính hài hước và trào phúng rất đặc trưng, không lẫn vào đâu được. EFMI cũng không ngoại lệ. Từ đầu đến cuối game, tất cả mọi thứ từ khung cảnh, nhân vật, âm thanh, các mẫu đối thoại cho đến các câu đố mà người chơi phải giải quyết đều cực kỳ vui nhộn. Chính vì tính hài hước và nhẹ nhàng đó nên trò chơi không quá khó, nếu so với các game phiêu lưu (có góc

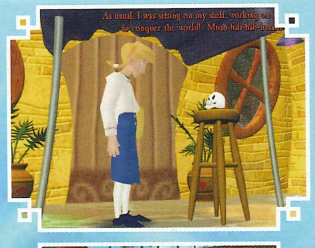
Tên game: ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Thể loại: Phiêu lưu
Phát triển: LucasArts
Phát hành: LucasArts
Ngày phát hành: 08/11/2000
ESRB: Everyone
Cấu hình: Pentium 200 MHz hoặc tương đương, RAM 32 MB, VGA 4MB, HDD 1 GB, OS: Windows 95/98 SE/ME/2000/XP, 2CD.

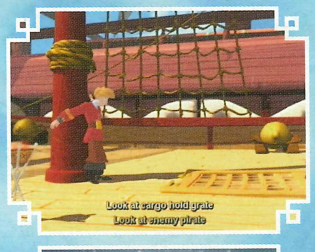
nhìn thứ ba) khác như Syberia hay The Longest Journey.

Các câu đố dàn trải xuyên suốt trong game nhưng không đánh đố người chơi. Điều quan trọng là bạn phải thật sự kiên nhẫn và chú ý thu nhặt, cũng như kiểm tra tất cả các món đồ trên đường bất cứ khi nào có thể. Sở dĩ tôi đề nghị bạn kiên nhẫn khi chơi game này là do nhiều câu đố sẽ khiến bạn phải thử đi thử lại khá nhiều lần, như cuộc kéo tay - đấu võ mồm với tay hoa tiêu I.Cheese trong quán Scumm Bar hay màn xếp hình tìm tên trong cửa hiệu Palace of Prostheses trên đảo Lucre... v.v. Hơn nữa, để có thể giải quyết tốt một số câu đố khác, nhiều khi bạn cũng nên "kè kè" bên mình giấy bút để ghi lại các thông tin cần thiết (điển hình là lúc phải lang thang tìm đường đi trong khu đầm lầy Mystes O' Tyme).

Nhìn chung, các mẫu đối thoại trong game khá nhiều và lê thê, và dù muốn hay không bạn vẫn phải trò chuyện với tất cả các nhân vật gặp được để có manh mối tiếp tục cuộc hành trình. Tuy dài dòng và dùng khá nhiều từ ngữ phức tạp, nhưng chính những đoạn đối thoại này đã "thổi" hồn vào trò chơi cũng như giúp trò chơi thêm vui nhộn và ngộ nghĩnh. Chắc chắn rằng khi chơi, bạn sẽ không khỏi phì cười trước những màn "đấu khẩu" gần như bất tận giữa các nhân vật. Bạn sẽ gặp nhiều bất ngờ hơn nữa khi chứng kiến những câu nói tưởng chừng như "vô thưởng vô phạt" nhưng lại rất có ý nghĩa trong game. Tôi đặc biệt thích thú và bật ngửa ra cười trước câu nói của Guybrush, khi chàng ta gặp các luật sư tại đảo Lucre: "Tôi muốn kiện ngành công nghiệp game vì đã tạo ra những trò chơi quá "sát" phần cứng máy tính!" Thật bất ngờ và thú vị phải không các bạn?







Nghe và nhìn

Một điểm nữa khiến các mẫu trò chuyện trở nên hấp dẫn, lôi cuốn chính là nhờ phần lồng tiếng xuất sắc, làm đậm chất hài hước vốn có và nêu bật tính cách của từng nhân vật. Được biết, mỗi diễn viên thường lồng tiếng cho từ 2 nhân vật trở lên, nhưng thật sự bạn khó có thể nhận ra sự trùng lắp trong chất giọng. Điểm xuyết vào đó là những đoạn nhạc dân ca vui tươi, sôi động, mang đậm phong cách Caribê mà tôi cam đoan là bạn sẽ nghe hoài không chán.

Lần đầu tiên trong dòng game Monkey Island, trò chơi được dựng hình hoàn toàn bằng công nghệ 3D. Dĩ nhiên, công nghệ dựng hình ba chiều vào thời điểm đó chưa được tiên tiến như hiện nay nên bạn sẽ dễ dàng nhận thấy các nhân vật có nhiều góc cạnh khá thô, chưa được mềm mại lắm. Bù lại, các cảnh vật nền dựng sẵn xung quanh được vẽ rất đẹp với tông màu tươi, rực rỡ, hoàn toàn phù hợp với bối cảnh vùng biển Caribê luôn ngập tràn nắng ấm. Tuy nhiên, nói một cách thẳng thắn thì tôi vẫn thích phong cách hoạt hình 2D dễ thương trong phần ba hơn cả!

Khuyết điểm nhỏ

Việc điều khiển nhân vật là một trong số ít các khuyết điểm của trò chơi này. Game đã từ bỏ cách chơi Point-n-Click (trỏ và nhấn) truyền thống của dòng game Đảo Khỉ và chuyển qua kiểu điều khiển bằng bàn phím giống như Grim Fandango. Cách điều khiển này đôi lúc tỏ ra khá khó chịu vì bạn không thể điều khiển được nhân vật đi đến nơi mong muốn (đây cũng là xu hướng khá phổ biến của các game thời bấy giờ). Hơn nữa, việc tìm kiếm đồ vật cũng khó khăn hơn vì bạn phải đến thật gần và chờ đầu của Guybrush quay về hướng đồ vật đó thì mới có thể sử dụng hay nhặt chúng lên được. Tuy nhiên, một khi đã quen với cách điều khiển này thì không có gì có thể cản trở bạn cùng đồng hành với chàng "Hải tặc vĩ đại" Guybrush Marey, à quên... Threepwood bước vào những cuộc phiêu lưu đầy hấp dẫn và kỳ thú.

Lời kết

Với tổng cộng ba chương lớn, cùng với những thử thách không quá khó, phần bốn EFMI là một trò chơi có thời lượng không dài. Nếu chịu khó động não và cộng thêm một chút kiên nhẫn, bạn sẽ nhanh chóng hoàn tất trò chơi phiêu lưu tràn ngập niềm vui và tiếng cười, nhưng không kém phần sâu sắc về mặt nội dung.

PHƯƠNG MAI

CheatCode

DOOM 3 : Resurrection of Evil

Nhấn tổ hợp phím CTRL + ALT + ~ để mở bảng console, gõ mã và Enter để kích hoạt.

Mã	Kết quả
god	Bất tử
give all	Đầy đủ súng, đạn, máu, áo giáp
noclip	Bay và xuyên tường
give weapon_bloodstone_ active1	Có khả năng Hell Time
give weapon_bloodstone_ active2	Có khả năng Hell Time và Berserk
give weapon_bloodstone_ active3	Có khả năng Hell Time,Berserk và Invulnerability
spawn monster_zombie_hazmat	Xuất hiện con quỷ Hazmat
spawn monster_flying_forgotten	Xuất hiện con quỷ Forgotten
spawn monster_demon_vulgar	Xuất hiện con quỷ Vulgar
spawn monster_demon_d3xp_ bruiser	Xuất hiện con quỷ Bruiser
spawn monster_hunter_helltime	Xuất hiện con trùm Helltime
spawn monster_hunter_berzerk	Xuất hiện con trùm Berzerk
spawn monster_hunter_invul	Xuất hiện con trùm Invul
map game/erebus#	Đi đến màn Erebus (# là số thứ tự từ 1 đến 6)
map game/phobos#	Đi đến màn Phobos (1 đến 4)
map game/deltax	Đi đến màn Delta Labs
map game/hell	Đi đến màn Hell (màn cuối)

Star Wars : Republic Commmando

Nhấn ~ để mở bảng console:

Mã	Kết quả
ghost	Bay và đi xuyên tường
loaded	Đầy đủ súng và lựu đạn
fly	Bay
walk	Bỏ mã bay và xuyên tường
thematulaaklives	Bất tử
fierfek	Đầy đạn
slomo #	Tăng giảm tốc độ game (số càng lớn thì tốc độ càng nhanh, mặc định là 1)
playersonly	Ngưng đọng mọi thứ ngoại trừ bạn
darman	Qua màn

Brothers In Arms

Bạn phải mở chức năng xem file ẩn của Windows (mở My Computer, bấm vào Tools trên thanh toolbar, chọn Folder Options, bấm tab View, chọn "Show hidden files and folder" -> OK), sau đó vào thư mục C:\Documents and Settings\Tên user\Application Data\Gearbox Software\Brothers In Arms, dùng Notepad mở file Bia.ini, tìm dòng lệnh "Consolekey=0" sửa lại thành "Consolekey=192", tương tự sửa dòng lệnh "bEnableDebugConsoleAndMenu=False" thành "bEnableDebugConsoleAndMenu=True". Save và đóng lại. Khi vào game nhấn ~ để mở bảng console.

Mã	Kết quả
god	Bất tử
loaded	Đạn vô tận
ghost	Đi xuyên tường
fly	Bay
walk	Bỏ mã bay
supersquad	Bất tử cho đồng đội
oldmovie	Hình ảnh chuyển thành đen trắng

BÚT TRẺ
but-tre@but-tre.com

FPT Elead G605 chơi game trực tuyến

Sau máy tính cho dân cổ cồn trắng và máy chủ chuyên dụng, FPT tiếp tục đưa máy tính FPT Elead G605 tham gia lĩnh vực game trực tuyến còn mới mẻ. Đầu tư ban đầu khoảng 10 triệu đồng, Elead G605 không chỉ giúp bạn hòa nhập thế giới game trực tuyến qua Priston Tale, Võ Lâm Truyền Kỳ, Lineage II (Việt hóa)... mà còn có thể dùng để giải quyết những bài tập thực hành, chạy ứng dụng văn phòng. Liệu FPT Elead G605 có đủ sức cùng bạn ngao du giang hồ trong Võ Lâm Truyền Kỳ, hay phiêu lưu trong thế giới huyền ảo Priston Tale?

Bộ cánh đơn giản

Cũng giống dòng máy tính văn phòng khác, FPT Elead G605 khoác "bộ cánh" không cầu kỳ: toàn bộ vỏ máy màu trắng nhưng trông nổi bật, cứng cáp hẳn lên nhờ những khối màu xanh dương trang trí phía trước. Theo xu thế chung, Elead G605 đưa ra phía trước hai cổng USB nhưng lại thiếu ngõ âm thanh. Vì là dòng máy tính chủ yếu dùng chơi game nên việc tản nhiệt cho các thiết bị bên trong thùng máy rất quan trọng. Hiểu rõ điều này, FPT cho gắn thêm một quạt nhỏ phía dưới bộ nguồn và đặt ống hút nhiệt bằng nhựa màu trắng chụp thẳng lên quạt tản nhiệt bộ xử lý.

"Nội thất" bên trong cỗ máy khá đơn giản dựa trên bo mạch chủ ECS chipset Intel 865, bộ xử lý siêu phân luồng Prescott tốc độ 3GHz/FSB 800MHz/đệm L2 1MB, đĩa cứng 40GB ATA 100, ổ CD Samsung 52x. Card đồ họa giao tiếp AGP Nvidia GeForce4 MX4000 64 MB và bộ nhớ RAM kênh đôi 2x128MB 400MHz quả là hơi eo hẹp. Và tất nhiên, máy tính chơi game trực tuyến thì không thể nào thiếu modem nên Elead G605 được trang bị sẵn modem Motorola 56K V90 gắn trong. Tài liệu hướng dẫn biên soạn bằng tiếng Việt thuận tiện cho đông đảo người dùng trong nước. Thiết bị ngoại vi còn lại như bàn phím, chuột và màn hình Samsung SyncMaster 17" không có điểm gì nổi bật.

Game thử nghiệm	Tốc độ (khung hình/giây)*
Call of Duty: United Offensive	29,60
Priston Tale	9,70
Võ Lâm Truyền Kỳ	10,98
LineageII	29,68
Gunbound	20,00

**Giá trị trung bình sau 5 lần chạy. HĐH Win XP SP2, DirectX 9c, phân giải 1024x768, 32bit*

Liên hệ: FPT Elead
41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP.HCM.
ĐT: (8) 925 2545

Thử nghiệm

Thử nghiệm với một số game trực tuyến phổ biến như Priston Tale, Võ Lâm Truyền Kỳ, Lineage II, Gunbound trên đường truyền ADSL MegaVNN, hệ thống G605 chạy khá ổn định và không gặp bất cứ trở ngại gì.

Với những game 2D không nặng như Gunbound, Elead G605 "tung hoành" khá thoải mái; cả khi thiết lập họa tiết ở mức chi tiết cao nhất tại độ phân giải 1024x768. Nhưng khi bước vào thế giới 3D, Elead G605 trông khá "mệt mỏi"! Khi chơi Priston Tale ở độ phân giải 1024x768 với thiết lập đồ họa cao nhất có thể, bạn sẽ thấy có sự khựng hình (thường được gọi là "lag") lúc vào khu vực buôn bán trong các thành phố. Tại những nơi tập trung đông nhân vật, quái vật và có giao tranh dữ dội, tốc độ xử lý có thể giảm chỉ còn khoảng 10 khung hình/giây (xem chi tiết trong bảng kết quả thử nghiệm). Tuy nhiên khi giảm độ phân giải xuống 800x600 và tắt bớt các thiết lập đồ họa phức tạp, bạn lại có thể "tung tăng" với Priston Tale: tốc độ xử lý trung bình tăng rõ rệt, đạt từ 20 đến 30 khung hình/giây.

Điều này cũng xảy ra tương tự khi chúng tôi thử với Võ Lâm Truyền Kỳ. Elead G605 xử lý khá nặng nề, thường bị khựng khi bạn bước vào chốn đông người và "tung" nhiều phép chưởng (trung bình từ 5 đến 10 khung hình/giây trong cả 5 lần thử). Thật ngạc nhiên là Elead G605 lại chạy khá trơn tru Lineage II tại độ phân giải 1024x768 với mức thiết lập chi tiết cao nhất. Ngay tại những cảnh nặng vừa nêu, tốc độ xử lý game đạt trung bình từ 21-30 khung hình/giây. Tốc độ còn tăng "chóng mặt" lên 45 khung hình/giây tại những vùng vắng người và không dùng nhiều hiệu ứng hình ảnh. Thử qua trò chơi Call Of Duty - dạng trò chơi qua mạng phổ biến nhưng chưa đạt đến độ được gọi là game trực tuyến, Elead G605 chạy khá ổn tại độ phân giải 1024x768 (thiết lập đồ họa ở mức bình thường): tốc độ trung bình vào khoảng 29,6 khung hình/giây.

Nhìn chung, bạn có thể cùng Elead G605 tự tin bước vào thế giới game trực tuyến 2D mà không e ngại độ phân giải 1024x768 lẫn mức chi tiết đồ họa cao. Nhưng khi "dụng" game 3D thì việc giảm độ phân giải lẫn chi tiết đồ họa xuống thấp là điều cần thiết. Tuy vậy, cần lưu ý là tốc độ xử lý trò chơi không chỉ hoàn toàn quyết định bởi máy mà một phần còn lệ thuộc vào tốc độ đường truyền và sức mạnh của máy chủ (server) dịch vụ. Nhiều lúc đường truyền "ngon" nhưng server "dở" (hoặc ngược lại) cũng khiến game chạy không trơn tru. Ví dụ, khi chơi Call Of Duty trên server tại Hongkong, Trung Quốc (mức đáp ứng ping thấp, từ 200–300 ms), tình hình tạm ổn dù đôi lúc gặp tình trạng đạn bắn đi phải mất vài giây sau mới tới đích. Khi chuyển sang server "xa" Việt Nam hơn thì sự ảnh hưởng của đường truyền thể hiện càng thêm rõ.

Lời kết

FPT Elead G605 là cỗ máy có thể đưa bạn đến nhiều nơi trong thế giới game trực tuyến nhưng cuộc hành trình có thuận lợi hay không còn tùy thuộc vào đường truyền và "động cơ". Bỏ qua yếu tố đường truyền, có thể thấy sức mạnh nội tại của G605 chưa phải là cao; song đây là cấu hình tương xứng với mức giá dễ chấp nhận: 9,9 triệu đồng (gồm VAT, bảo hành 2 năm).

Ngoài ra, còn một số dịch vụ hậu mãi rất đáng giá đang chờ bạn. Mua Elead G605 lúc này, bạn sẽ được tặng một bộ loa, và hỗ trợ sửa chữa trong vòng một giờ hoặc đổi sản phẩm. Tại những nơi chưa có trung tâm bảo hành FPT, người dùng có thể liên hệ với trung tâm phân phối FPT để nhận được máy có cấu hình tương đương sử dụng trong thời gian chờ bảo hành.

BÚT TRẺ
www.but-tre.com

SONY PLAYSTATION PORTABLE

GIẢI TRÍ CẦM TAY MƠ ƯỚC

Cầm trên tay chiếc máy PlayStation Portable (PSP), bạn sẽ có cả thế giới giải trí trong tầm tay. Nào là chơi game 3D, xem phim chất lượng DVD, nghe nhạc âm thanh CD, xem ảnh kỹ thuật số. Tất cả đều diễn ra trên một màn hình LCD cực nét, độ phân giải cao và khả năng hiển thị màu tương đương với... máy vi tính.

Thật vậy, cảm giác ban đầu khi được "sờ tận tay, thấy tận mắt" chiếc máy PSP, bạn sẽ không tin chiếc máy nhỏ nhắn kia lại làm được nhiều chuyện "phi thường" đến thế. PSP trông không khác gì tay cầm của máy PlayStation, chỉ có điều thiết kế rất hi-tech và khá thời trang với màn hình "to đùng" ngay giữa máy, cộng thêm dàn nút điều khiển hùng hậu bố trí hợp lý ở mặt trước, máy trông khá "ngầu". Nhiều người vẫn lầm tưởng kích thước của PSP rất "khủng bố", nhưng thật ra máy có kích thước nhỏ gọn, hơi dày nhưng vừa tay, PSP nhỏ nhắn hơn nhiều so với hình ảnh bạn thường thấy trên sách báo. Hiện PSP chỉ có màu đen, chưa có nhiều màu khác để lựa chọn.

Khe cắm thẻ nhớ

Công tắc: Kéo và thả nhanh để bật hoặc chuyển máy sang chế độ chờ (rất hữu dụng để tiết kiệm pin khi bạn muốn tạm ngừng chơi mà không phải load game lại từ đầu). Kéo lên và giữ vài giây để tắt hẳn. Kéo xuống để khóa máy.

CHƠI GAME

Với bản chất là máy chuyên dụng, khả năng xử lý hình ảnh 3D mạnh, PSP là thứ "đồ chơi" hấp dẫn gamer. Nếu đã từng chơi các game di động trên GBA hay N-Gage, chuyển sang PSP, bạn mới thấy rằng game trên máy cầm tay chưa bao giờ đẹp đến thế! PSP có màn hình TFT LCD 4,3" (định dạng màn hình rộng, 16:9) với độ phân giải cao, cực kỳ sắc nét và khả năng hiển thị đến 16,7 triệu màu! (Xem phần "Giải phẫu PSP"). Đặc biệt màn hình LCD của PSP không gây chói mắt và có góc nhìn khá rộng, độ sáng và độ tương phản tốt, màu sắc khá hài hòa; tuy nhiên khi ra nắng thì lại "bó tay".

Các game hiện có trên PSP cho chất lượng hình ảnh "một chín, một mười" so với game PS2 hiện nay và vẫn còn nhiều "tiềm năng" để cải thiện. Theo một số nguồn tin, nhiều nhà phát triển game vẫn chưa thể khai thác hết sức mạnh của PSP (2 bộ xử lý MIPS R4000 32-bit, tốc độ xử lý 333MHz). Hy vọng một khi tiềm năng phần cứng được khai thác hết, bạn sẽ được thưởng thức những game "bốc" hơn rất nhiều.

Thử chơi Metal Gear AC!D và Tony Hawk's Underground 2 REMIX trên PSP, ấn tượng ban đầu khó tả xiết. Cứ như là lần đầu tiên tôi nhìn thấy game Metal Gear Solid trên PlayStation vậy. Đồ họa 3D tuyệt vời, tốc độ khung hình nhanh, hình ảnh cực kỳ nét và âm thanh qua tai nghe kèm theo thì miễn bàn. Tony Hawk's Underground 2 REMIX tuy chưa đạt được đẳng cấp đồ họa như Metal Gear AC!D, nhưng bù lại có nhiều đoạn demo đẹp, màu sắc rực rỡ, âm thanh hấp dẫn với những bản Rock, NU Metal và Hip-hop, các nhân vật được lồng tiếng người thật chứ không chỉ có "phụ đề". Điều này cũng dễ hiểu, vì dung lượng 1,8GB của đĩa UMD (Universal Media Disc - gần gấp 3 lần đĩa CD thông thường) đủ để các nhà phát triển game tha hồ thêm thắt "gia vị". Bạn nên biết rằng nhiều game cực hay, cực đẹp trên PC cũng ở khoảng dung lượng này.

NỐI MẠNG

Với kết nối Wi-Fi, bạn còn có thể nối mạng trực tiếp (Ad Hoc mode) hoặc thông qua access point (Infrastructure mode) để chơi game nối mạng với máy PSP khác. Điều này khá thú vị vì bạn có thể chơi mạng với bạn bè của mình ở bất kỳ nơi đâu. Ngoài giao tiếp Wi-Fi, PSP còn có cổng USB 2.0 dùng để gắn thêm các món "đồ chơi" cho máy sau này như camera, loa stereo, hay bàn phím..., nó còn là cổng giao tiếp chính giữa PSP và máy tính của bạn đấy. Máy có cả cổng hồng ngoại, nhưng hiện tại chưa thấy dùng vào việc gì, có thể sau này dùng PSP làm remote cho PS3 cũng nên?

GIẢI PHẪU PSP

D-pad: Nút điều khiển di chuyển, nhỏ hơn tay cầm dual-shock một chút, đặc trưng cho PlayStation.

Nút R & L: PSP chỉ có một nút R và L cho mỗi bên mà thôi.

Đèn báo thẻ nhớ: Chớp/tắt mỗi khi máy truy cập thẻ nhớ để lưu/nạp game. Đừng bao giờ rút thẻ nhớ ra khỏi máy khi đèn đang chớp, nếu không dữ liệu sẽ bị hỏng.

Đèn báo pin: Sáng đèn khi máy đang hoạt động; chớp/tắt khi sắp hết pin; chuyển sang màu cam khi máy đang sạc.

Đèn báo Wi-Fi: Sáng đèn mỗi khi kết nối không dây với máy PSP khác hay truy cập mạng (rất hao pin).

Đèn báo khóa máy: Bật vàng khi bạn kéo nút mở máy xuống dưới, báo hiệu máy đã bị khóa các nút chức năng.

Joystick: Chức năng giống như trên tay cầm PlayStation.

Nút Home: Nhấn nút này để trở lại giao diện chính của máy.

Nút điều chỉnh âm lượng

Nút điều chỉnh độ sáng: Bạn có thể điều chỉnh độ sáng theo 3 cấp độ (để tiết kiệm pin và chỉnh sáng phù hợp hơn khi chơi trong phòng tối). Nếu cắm adaptor, bạn có thể điều chỉnh mức sáng thứ 4. Nhấn và giữ nút này để tắt màn hình (tiết kiệm pin khi nghe nhạc MP3).

Nút điều chỉnh âm thanh: Chỉ có tác dụng khi cắm tai nghe vào máy, cho phép chuyển đổi giai điệu (heavy, pops, jazz và unique). Nhấn và giữ nút để tắt hẳn âm thanh.

XEM PHIM

Ngoài chức năng chơi game, PSP còn có nhiều chức năng giải trí khác như xem phim trên đĩa UMD với chất lượng như phim DVD. Với độ phân giải đến 480x272, trên màn hình 4,3" có khả năng hiển thị màu sắc tương đương màn hình máy tính. Đáng tiếc là tôi chưa có dịp thưởng thức bộ phim nào trên PSP khi thực hiện bài viết này. Máy có sẵn khe cắm cho thẻ nhớ MemoryStick Pro Duo nên bạn cũng có thể xem phim trên thẻ nhớ tuy hơi phức tạp vì phải đổi sang định dạng MPEG4.

NGHE NHẠC

Chức năng nghe nhạc "biến" PSP thành một máy chơi MP3 thực thụ, với nhiều tính năng và tùy chọn. Bạn có thể duyệt bài hát theo dạng thư mục, qua nhanh, nhảy bài, lặp đoạn, lặp bài, ghép bài theo nhóm, chơi theo nhóm, v.v... Máy còn có cả phần trợ giúp sử dụng với hình ảnh minh họa rất rõ ràng. Hơn thế, bạn có thể xem thông tin chi tiết về các file MP3.

Hãy gắn tai nghe vào để thưởng thức hết âm thanh sống động của PSP. Loa sẵn có trong máy chưa đủ "đô" để làm mọi người xung quanh ngoái nhìn; bù lại âm thanh từ tai nghe rất hay - rõ và lớn, cho dù là nghe nhạc MP3 hay chơi game. Bạn có thể dễ dàng chép hình và nhạc MP3 vào thẻ nhớ MS Pro Duo.

XEM ẢNH

Xem ảnh số trên PSP lại là một cách giải trí hoàn toàn mới. Với màn hình sắc nét, độ phân giải và khả năng hiển thị màu chất lượng, xem ảnh trên PSP là cả một sự khác biệt so với các thiết bị cầm tay khác. Tốc độ xem ảnh nhanh và ấn tượng, nhất là tốc độ duyệt thư mục ảnh để tạo "thumbnail" của máy... "nhanh như chớp"! Không chỉ vậy, bạn còn có thể phóng to, thu nhỏ, xoay ảnh và xem theo dạng "trình diễn" cực kỳ dễ dàng. Đặc biệt là chức năng phóng ảnh, bạn có thể phóng theo mức định sẵn hay theo từng phần trăm, theo "thời gian thực"! Thật thú vị phải không?

NHẬN XÉT

Tại Nhật, nhiều người đã phải xếp hàng cả đêm, chen lấn và thậm chí giành giật để mua được một chiếc PSP ngay ngày đầu tiên được bán ra. Điều này cho thấy sức cuốn hút của PSP. Quả thật, với những tính năng giải trí mạnh như thế, PSP xứng đáng là "niềm mơ ước" của nhiều người.

Tất nhiên để làm được người "sành điệu" với món đồ chơi hi-tech này trong tay, ở Việt Nam hiện nay, "hầu bao" của bạn ít nhất cũng phải "chứa" được gần 1,5 cái PS2 mới đủ "chỗ" cho một PSP nhỏ xíu. Hơn nữa, đĩa gốc UMD với giá "quốc tế" không hề "dễ chịu" chút xíu nào!

Tuy chưa có hệ thống phân phối chính thức, nhưng bạn vẫn có thể tìm mua PSP trên thị trường tại các cửa hàng, giá có thể khác nhau tùy nơi bán. Thị trường hiện nay chưa có nhiều tựa game cho PSP (phim cho PSP chưa thấy có tựa nào), tuy nhiên bạn vẫn có thể đặt mua ở các cửa hàng có bán máy.

ĐOÀN CÔNG MINH
dsw96@yahoo.com

CẤU HÌNH MÁY PSP

Kích thước	170 x 74 x 23 mm
Trọng lượng	260g (cả pin)
Bộ xử lý	PSP CPU 333MHz
Bộ nhớ chính	32MB + 4MB DRAM
Màn hình	TFT LCD 4,3" (16:9); độ phân giải 480x272 pixel; hiển thị 16,7 triệu màu; độ sáng tối đa 200 cd/m²
Loa	Trong máy, âm thanh nổi; Jack cắm tai nghe và bộ điều khiển
Định dạng đĩa	Universal Media Disc (chỉ đọc); Dung lượng 1,8GB (một mặt, một lớp); Đường kính 60mm, trọng lượng 10g
Pin	Lithium-ion (xem phim được 2,5 giờ; chơi game được khoảng từ 3 đến 6 giờ)
Giao tiếp	IEEE 802.11b (Wi-Fi), USB 2.0, thẻ nhớ Memory Stick PRO Duo, hồng ngoại
Các tính năng khác	Xem hình JPG, chơi nhạc MP3 và video định dạng MPEG4
Phụ kiện theo máy	Thẻ nhớ MS Duo 32MB, tai nghe, dây remote, pin, AC adaptor

SONY PLAYSTATION 3

SIÊU MÁY TÍNH DÀNH CHO GIẢI TRÍ

Cuối cùng, Sony đã chịu "tiết lộ" thông tin chính thức về máy chơi game thế hệ mới của mình. Đồng thời, các tựa game hàng "top" như Metal Gear Solid 4, Devil May Cry 4, Tekken 6, Gran Turismo 5 và Gran Theft Auto thế hệ mới cũng chính thức xác nhận phát triển.

Hôm 16/5/2005, hãng Sony Computer Entertainment (SCE) đã chính thức công bố những thông tin đầu tiên về hệ máy chơi game thế hệ mới của họ là PlayStation 3 (PS3). Sony dự định sẽ bán chính thức vào quý 1/2006. Ông Ken Kutaragi, một lãnh đạo của SCE, giới thiệu đây sẽ là một "siêu máy tính dành cho giải trí".

Máy PS3 dùng định dạng đĩa Blu-ray, dung lượng gấp 6 lần đĩa DVD hiện tại. Ngoài ra máy vẫn hỗ trợ các định dạng CD-ROM, CD-RW, DVD-ROM, DVD-R và DVD+R. Hãng còn xác nhận các game PlayStation và PS2 sẽ "vẫn chạy tốt" trên PS3 nhờ tương thích ngược. Máy có khe cắm thẻ nhớ MS Duo, SD và cả Compact Flash. Ngoài ra còn có thêm một khe cắm ổ cứng 2,5" có thể tháo rời, hiện Sony chưa đả động gì đến việc ổ cứng này có là "chuẩn" theo máy hay không.

PS3 sẽ sử dụng bộ xử lý Cell, tốc độ 3,2GHz. Máy có dung lượng bộ nhớ chính 256MB XDR RAM (chạy ở tốc độ 3,2GHz) và 256MB GDDR VRAM chạy ở tốc độ 700MHz.

Bộ xử lý đồ họa (GPU) RSX "Reality Synthesizer" của máy - dựa trên công nghệ của nVidia - có khả năng xử lý điểm ảnh với độ chính xác đến 128bit và độ phân giải đạt đến 1080p. Chip RSX còn có 512MB bộ nhớ dụng hình với khả năng thực hiện 100 tỉ phép tính để bóng và tạo ra 51 tỉ điểm/giây. Được sản xuất bằng công nghệ 90nm với 8 lớp, RSX có hơn 300 triệu transistor, nhiều hơn bất kỳ chip đồ họa thương mại nào hiện nay. Nói cách khác, RSX mạnh hơn nhiều so với 2 card đồ họa GeForce 6800 Ultra cộng lại!

PS3 còn hỗ trợ đến 7 tay cầm điều khiển giao tiếp qua Bluetooth, thời gian sử dụng gần 24 giờ với 1 lần sạc. Trên máy còn có đến 6 cổng USB để kết nối các thiết bị ngoại vi khác.

Ngoài chức năng là máy chơi game, PS3 còn có nhiều khả năng multimedia mạnh khác như video chat, truy cập Internet, xem ảnh số, phim và nghe nhạc. Nhờ có đến 2 cổng xuất tín hiệu số độ phân giải cao, bạn có thể nối máy cùng lúc với 2 TV độ nét (HDTV) để tạo ra một khung nhìn cực rộng (định dạng 32:9) và độc đáo hơn là bạn có thể dùng đồng thời 2 HDTV cho 2 tác vụ khác nhau, một bên dùng để chơi game, còn bên kia để video chat hay hiển thị thông tin về game.

Sony cho biết hiện đang có rất nhiều nhà phát triển game "hậu thuẫn" cho hệ máy này với những tựa game thoáng nghe qua đã phải "giật mình" như: Metal Gear Solid 4 (Konami), Devil May Cry 4 (Capcom), Tekken 6 (Namco). Polyphony Digital không quên giới thiệu phần 5 của loạt game Gran Turismo, và Grand Theft Auto (Rockstar Games) cũng không thể bỏ qua môi trường "béo bở" này.

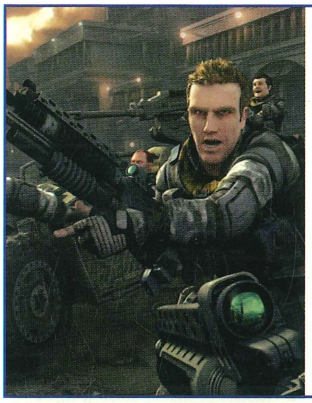
E3 2005

Xuất hiện lần đầu tại E3

Lưu ý: Ngoại trừ hình game MSG4, những hình ảnh trong bài viết này đều là "screenshot" chứ không phải hình render sẵn.

Bạn sẽ khó tin rằng đây hoàn toàn là những hình ảnh dạng "screenshot" (ở giai đoạn phát triển) từ các tựa game cho các hệ máy chơi game thế hệ mới như Xbox 360, PlayStation 3... Bài viết này được thực hiện sau khi những thông tin chính thức về Xbox 360 và PlayStation 3 được công bố. Nếu xem qua phần cấu hình của các hệ máy này, hẳn bạn sẽ không nghi ngờ về tính xác thực của nó. Những hình ảnh đầu tiên tại E3 đã gây "sốc" cho những người chứng kiến vì... đẹp như mơ! Thế Giới Game xin giới thiệu sơ lược một số tựa game "gây sốc", xuất hiện lần đầu tại E3 2005, vì thời điểm thực hiện bài viết này E3 chỉ mới bắt đầu... TGG sẽ cập nhật thông tin đầy đủ hơn về sự kiện cực kỳ "quan trọng" này trong số tới.

CÔNG MINH



KILLZONE 2 / PS3 / SCEA / Guerrilla / Hành động

Nhiều người đã phải há hốc khi thấy đoạn demo của game Killzone 2 được trình diễn. Cho đến khi kết thúc, nhiều người còn chưa tin rằng, đây là đoạn demo được trình diễn "real-time" bằng engine mới của Killzone 2, mà cứ ngỡ đã được render sẵn như trong phim Final Fantasy: The Spirits Within mấy năm trước. Với phần 1 không gây được sự chú ý gì mấy, giờ đây, Killzone 2 đang là tâm điểm để nhiều người bàn tán.

GEAR OF WAR / Xbox 360 / MS Game Studios / Epic Games / Hành động

Với những chi tiết sắc nét, những khuôn mặt đầy thần sắc và những chuyển động giống y như thật, Gear of War, sử dụng công nghệ của Unreal đã làm sửng sốt nhiều người khi thể hiện "sức mạnh" của Xbox 360. Thật vậy, chỉ khi nhìn thấy những hình ảnh "screenshot" hay xem đoạn demo được dựng theo thời gian thực, bạn mới cảm nhận được sự "khủng khiếp" của Xbox 360.

METAL GEAR SOLID 4 / PS3 / Konami / Kojima Productions / Hành động

Một lần nữa anh chàng Solid Snake lại lao mình vào nhiệm vụ mới, lần này sẽ là một môi trường mới toanh... Sẽ vẫn có Otacon, Revolver Ocelot và ngay cả Meryl Silverburgh trong phần mới này cùng một số nhân vật mới khác... Hiện chưa rõ cốt truyện về MGS4, nhưng nghe nói là sẽ có liên quan đến Ocelot và một số vấn đề chưa giải quyết rốt ráo ở cuối phần 2.

DEAD OR ALIVE 4 / Xbox 360 / Tecmo / Team Ninja / Đấu võ

Một trong những game gây được ấn tượng nhất ở buổi họp báo của Microsoft tại E3 chính là Dead or Alive 4 của Tecmo. Với loạt game này Team Ninja đã từng "làm mưa, làm gió" trên Xbox với các tựa game như Dead o Alive Ultimate hay Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball và đặc biệt là game Ninja Gaiden vô địch về đồ họa của họ. Hãy xem qua những hình ảnh đầu tiên về game này và đừng bảo rằng đây là hình render sẵn nhé.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

Anh Đức - Công ty Cổ Phần 29
Asiasoft - Công ty TNHH Phần Mềm Châu Á 7, 8
FPT - Chi Nhánh Truyền Thông Công Ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ 12
FPT - Công Ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ ..... Bìa 3
Gameloft - Công ty TNHH 47
Hiệp Lực - Công Ty TNHH Thương Mại và Dịch Vụ Tin Học 21
HotGame - Cửa Hàng HotGame 37
IDG Việt Nam – Công ty TNHH 44
Intel Corp ..... Bìa 2
MSI Micro Star International 3
PC World VN - Tạp chí Thế Giới Vi Tính 9
TCL Việt Nam - Công Ty Điện và Điện Tử 5
Thiên Hà - Cửa Hàng Game 18
VASC - Công Ty Phần Mềm và Truyền Thông 39
VCC - Công ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam 46
Việt Quang - Công ty TNHH Công Nghệ 19
Viễn Sơn - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VinaGame - Công ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*. **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*; **Website:** *www.pcworld.com.vn*.

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdnd@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

SẢN PHẨM CNTT ƯA CHUỘNG NHẤT 2005

Hãy tham gia bình chọn "Sản Phẩm CNTT Ưa Chuộng Nhất 2005", sự kiện gắn liền với sự phát triển CNTT Việt Nam. Ý kiến của bạn sẽ góp phần tạo nên những tên tuổi "lớn nhất, hay nhất và tốt nhất". Kết quả bình chọn sẽ được công bố nhân sự kiện Toàn Cảnh CNTT Việt Nam - Việt Nam Computerworld Expo '2005 lần thứ 10, được tổ chức vào 5 - 10 tháng 7 năm 2005 tại TP.HCM.

THỂ LỆ

Tất cả công dân Việt Nam hoặc nước ngoài đang sinh sống, làm việc, học tập tại Việt Nam đều có thể tham gia. Sản phẩm bình chọn bao gồm 30 loại được phân theo 7 nhóm. Ứng với mỗi loại sản phẩm từ danh sách dưới đây, hãy ghi rõ tên sản phẩm càng chi tiết càng tốt (model, thương hiệu...) và nhà sản xuất mà bạn yêu thích nhất. ĐIỀN ĐẦY ĐỦ HỌ TÊN, ĐỊA CHỈ, ĐƠN VỊ CÔNG TÁC và THÔNG TIN VỀ BẠN. Cắt và gấp phiếu lại như hướng dẫn rồi gửi về địa chỉ tòa soạn trước ngày 30 tháng 6 năm 2005.

GIẢI MAY MẮN

Bạn có thể sẽ là người may mắn trúng thưởng. Tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN sẽ tổ chức rút thăm những phiếu hợp lệ* nhận được để chọn ra những bạn may mắn trúng thưởng. Giải thưởng sẽ là hiện vật do các tổ chức, công ty tin học tặng. Chúng tôi sẽ thông báo cụ thể trên các số tạp chí tới.

* Phiếu hợp lệ là phiếu điền ít nhất 10 trong 30 loại sản phẩm và điền đầy đủ phần "Thông tin về bạn"; nhất là phần họ tên, địa chỉ, đơn vị công tác, số CMND (nếu mục nào không có thì cũng vui lòng ghi rõ "không có").

BẢN SAO KHÔNG CÓ GIÁ TRỊ

THÔNG TIN VỀ BẠN

Họ và tên: .....

Số CMND/thẻ học sinh: .....

Cấp ngày: .....

Địa chỉ: .....

Điện thoại: .....

Email: .....

Đơn vị công tác: .....

.....

Bạn là: ☐ *Lãnh đạo/Phụ trách*
☐ *Kỹ sư/Kỹ thuật viên về CNTT*
☐ *Người dùng văn phòng/gia đình*
☐ *Sinh viên/học sinh*

Bạn kết nối Internet qua: ☐ *ADSL* ☐ *quay số*

Bạn sử dụng dịch vụ Internet của nhà cung cấp nào:

.....

Nhãn hiệu máy tính bạn đang sử dụng (ghi rõ model):

Để bàn: .....

Xách tay: .....

PDA: .....

SẢN PHẨM BÌNH CHỌN

MÁY TÍNH - COMPUTER (CẢ NHÃN HIỆU VIỆT NAM VÀ NƯỚC NGOÀI)

1. Máy tính để bàn (Desktop computer)
.....
2. Máy tính xách tay (Notebook computer)
.....
3. Máy chủ (Server)
.....
4. Máy trợ giúp cá nhân (PDA)
.....

PHẦN CỨNG - HARDWARE

1. Bộ vi xử lý (Microprocessor)
.....
2. Bo mạch chủ (Mainboard)
.....
3. Đĩa cứng (Hard disk)
.....
4. Card đồ họa (Graphic adapter)
.....

ĐA PHƯƠNG TIỆN - MULTIMEDIA

1. Loa máy tính (Speakers)
.....
2. Máy chiếu (Projector)
.....
3. Ổ đọc/ghi CD (CD-ROM/CD-RW)
.....
4. Ổ đọc DVD/ghi CD (DVD-ROM/Combo)
.....
5. Ổ ghi DVD (DVD±RW)
.....

THIẾT BỊ MẠNG - NETWORK

1. Router ADSL (ADSL router)
.....
2. Bộ kết nối không dây - WiFi (Wireless kit - WiFi)
.....
3. Modem dial-up 56K (Dial-up modem)
.....

THIẾT BỊ NGOẠI VI - PERIPHERALS

1. Máy in laser (Laser printer)
.....
2. Máy in phun (Inkjet printer)
.....
3. Máy quét (Scanner)
.....
4. Máy đa chức năng (All-in-one)
.....
5. Màn hình đèn điện tử (CRT monitor)
.....
6. Màn hình tinh thể lỏng (LCD monitor)
.....
7. Phương tiện lưu trữ USB (Flash drive)
.....

SẢN PHẨM SỐ TIÊU DÙNG - CONSUMMER DIGITAL PRODUCTS

1. Máy ảnh số (Digital camera)
.....
2. Máy quay video số (DV camcoder)
.....
3. Điện thoại di động (Mobile phone)
.....
4. Máy nghe nhạc MP3 (MP3 player)
.....

DỊCH VỤ - SERVICES

1. Dịch vụ Internet ADSL
.....
2. Dịch vụ Internet dial-up
.....
3. Nhà cung cấp dịch vụ hậu mãi (Aftersell service provider)
.....

Lưu ý: Nếu bạn chưa bao giờ sử dụng hoặc không có kinh nghiệm về một loại sản phẩm nào đó trong danh sách bình chọn thì hãy để trống nhằm đảm bảo tính khách quan và độ chính xác của phiếu bình chọn.

Gấp theo đường này

KHÔNG CẦN DÁN TEM

Kính gửi: **TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM**
291 Điện Biên Phủ - Quận 3 - TP.Hồ Chí Minh

BẢN SAO KHÔNG CÓ GIÁ TRỊ

Gấp theo đường này

Bo mạch chủ Intel®
Nền tảng tốt nhất cho
giải pháp game trực tuyến

Intel® Desktop Boards
INTEGRITY TO BUILD ON

Hãy biến điểm truy cập internet, chơi game online của bạn thành một nơi hiện đại nhất, tốc độ nhanh nhất và thiết kế đẹp mắt nhất với sự hỗ trợ của công ty Intel Việt Nam, VASC và các đại lý của Intel

Hãy tham gia với chúng tôi trong mô hình

"Dịch vụ Internet hiện đại"

Lợi ích:

- Trang trí cửa hàng theo tiêu chuẩn. Thiết kế và lắp đặt nội ngoại thất miễn phí theo phong cách hiện đại của Intel với hộp đèn, biển hiệu, bàn lễ tân, vật dụng trang trí
- Cung cấp đường truyền ADSL và miễn phí thuê bao theo quy định của chương trình
- Ưu tiên tham gia các chương trình khuyến mãi, các giải thi đấu game sau này do Intel và các đối tác tổ chức

Bàn lễ tân

Hộp đèn ngang

Poster

Hộp đèn dọc

>>>Yêu cầu: Các điểm dịch vụ Internet khi mua từ 10 bộ sản phẩm trở lên bao gồm bộ vi xử lý Intel® và bo mạch chủ Intel® từ các đại lý chính thức đều có đủ điều kiện tham gia vào chương trình.

VASC

Nhà cung cấp game trực tuyến hàng đầu tại Việt Nam. http://games.vietnamnet.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Cổng vào thế giới thông tin. http://www.pcworld.com.vn

Để biết thêm chi tiết, vui lòng liên hệ **Intel Hotline Support:** * TP. HCM: 08 820 7992 * Hà Nội: 04 942 6994

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 9782084
FPT-Elead Hanoi	04. 9426506
Lam Phương	04. 9431717
Mai Hoàng	04. 9330200
Phúc Anh	04. 5145790
Vĩnh Trinh	04. 9423558
Vinh Xuân	04. 9439121

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo	08. 9252797
T&H	08. 9303470
Anh Châu	08. 8300454
TNC	08. 9250259
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212
Trường Tiến	0511. 656965

Huế:

Điện tử Huế - Huetronics	054-846146
Nha Trang: Công ty TH	058. 810822
Cần Thơ:	
TTTH ĐH Cần Thơ	071. 832875
TPT Computer	071. 834566
Cà Mau: Minh Khôi	0780. 832620

intel®

Các đại lý có thể đưa ra chương trình mua lại máy tính cũ, đổi lấy máy tính mới cho các cửa hàng dịch vụ Internet theo giá thỏa thuận.

LÀM VIỆC TỐT HƠN, GIẢI TRÍ VUI HƠN

FPT ELEAD G605 giải pháp game tuyệt vời với bộ xử lý Intel® Pentium® 4 tích hợp công nghệ HT

G605

9.990.000 VNĐ Bao gồm VAT

Processor	**: Intel® Pentium® 4 Processor with HT Technology 3GHz** (1MB Cache L2, Bus 800MHz)
Motherboard	**: Chipset Intel® 865 with system FSB 800MHz,**
Memory	: 256MB DDR RAM 400Mhz up to 1GB.
Hard Drive	: 40GB Ultra ATA 100 7,200rpm
CD-ROM	: 52X Max
Graphic Card	: 64MB Geforce 3D Graphic
Fax/ Modem	: 56K V90 internal
NIC Card	: 10/100 Base TX Onboard
Monitor	: 17" CRT FPT ELEAD
Key Board/ Mouse	: PS/2
Case	: FPT ELEAD Tower

NHÂN ĐÔI NIỀM VUI GIẢI TRÍ CÙNG FPT ELEAD G605

TẶNG BỘ LOA

Nhân Dịp Máy Tính FPT ELEAD G605
Nhận HUY CHƯƠNG VÀNG
Hội Chợ Thương Mại 2005

FPT®
ELEAD COMPUTER
Cùng đi tới thành công

www.elead.com.vn

Hình ảnh mang tính chất minh họa, một số chi tiết có thể thay đổi mà nhà SX không cần phải báo trước

Các đại lý phân phối khu vực phía Nam:

TP Hồ Chí Minh: MTC 08.8589524 * Hợp Nhất 08.9252367 * Lê Phụng 9290607* Bửu Minh Duy 08.9253894 *DigiWorld 08 9290059 * Nguyễn Trần Tin 9895919 * Ngọc Digicom 9290990. **Đà Nẵng:** IDE 0511.825836 * Hân Thịnh 0511.652378 * Phương Tùng 0511.656020 * Mỹ Sơn 0511.655992. **Quảng Ngãi:** MHQ 055.710270. **Quy Nhơn:** Thanh Trực 056.814627 * Bảo Châu 056.828199. Phú Yên: Thanh Cường 057.822376. **Nha Trang:** Thế Hệ Mới 058.826740 * NT Computer 058.515989. **Ninh Thuận:** CP Sách và Thiết bị Trường Học Ninh Thuận 068.831363. **Bình Thuận:** CP Sách & Thiết bị Bình Thuận 062.814409 * SáuLagi 062.843310 * Dũng Sỹ 062.828789. **Daklak:** TNHH Tin Học Tây Nguyên 050.855199. **Dak Nông:** TM&DV Tin Học Phương Nam 050.815172. **Gia Lai:** Vĩnh Tín 059.823432 * DNTN ALPHA 059.873873 * Đức Hưng 059.830789 * B & M 059.715533. Komtum: Vĩnh Tín 060.863351 * Kim Thịnh 060.862111. **Đà Lạt:** Vĩnh Thái 063.837777. **Bảo Lộc:** T&T 063.732304 * Châu Anh 063.710477. **Vũng Tàu:** TMDV Nga Anh 064.854149 * Lê Mai 064.541451 * MT & TBVP Vũng Tàu 064.540424. **Đồng Nai:** Tích Hợp Dữ Liệu Idata 061.842244. **Bình Phước:** Hoàn Mỹ 0651.879622. **Bình Dương:** Tin Học TM VN VBM 0650.836888 * Long Hoa 3 0650.840707. **Tây Ninh:** Tân Nam 066.824097. **Long An:** Anh Việt 072.835378. **Mỹ Tho:** ViệtCom 073.950161 * Incom 073.883969. **Bạc Liêu:** Tân Việt Vân 0781.848057 * Yến Nhi 0781.827073. **Vĩnh Long:** Tin Học MeKong 1 070.820778 * Hưng Thịnh 070.826168. **An Giang:** CH TBVP Long Xuyên 076.841096 * DV Tin Học Trung Tâm 076.686899. **Trà Vinh:** TT Tin học Văn Phòng Viễn thông Trà Vinh 074.856972. **Bến Tre:** Phát Triển Công Nghệ Kỹ Thuật Tin Học Trung Huy 075.817297. **Đồng Tháp:** CH Vi Tính Nhật Minh 067.853107. **Cần Thơ:** Sao Thành 071.730091 * HTX Vi Tính MeKong 071.835511 **Sóc Trăng:** Gia Hòa 079.824067 * Dũng Kiều 079.821997 * Khải Thạnh 079.611373. **Cà Mau:** Minh Khôi 0780.822200 * Huỳnh An 0780.822391. **Kiên Giang:** Tây Nam 077.870845 * Nam Phương 077.869326 * Cty CP Sách TBTH Kiên Giang 077.862125 * Như Ý 077.861095.

Trụ Sở Chính
89 Láng Hạ, Hà Nội.
ĐT: 04 8560 300 Fax: 04 8560 315

41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, Tp.HCM
ĐT: 08 9252 545 Fax: 08 9253 145

Công Ty Phân Phối:
298G Kim Mã, Q.ba Đình, Hà Nội
ĐT: 04 7260 666 Fax: 04 7260 713

5 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP.HCM
ĐT: 08 9255 414 Fax: 08 9253 472

Showroom
1A Yết Kiêu, Hà Nội
ĐT: 04 9426 506 Fax: 04 9426 507

57 Trần Quốc Thảo, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08 9330 076 Fax: 08 9330 075

Hotline: 08 9011 236

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Hyper-Threading Technology requires a computer system with an Intel® Pentium® 4 processor supporting Hyper-Threading Technology and an HT Technology enabled chipset, BIOS and operating system. Performance will vary depending on the specific hardware and software you use.

Biểu tượng FPT ELEAD là thương hiệu và nhãn hiệu đăng ký của FPT Corporation.

Thông minh hơn, xử lý nhanh hơn

Dòng bo mạch i-DNA (Intelligent Dual Nano Architecture)
thế hệ mới nhất của Gigabyte với công nghệ trình diễn và bảo mật hiện đại cùng các tiện ích cao cấp khác sẽ là sự lựa chọn lý tưởng không chỉ cho các game thủ và người dùng chuyên nghiệp, mà còn hướng đến người dùng thông thường - những người luôn tìm kiếm một hệ thống đa năng phục vụ cho nhu cầu công việc và giải trí của họ

i-DNA Natural Intelligence

Performance DNA

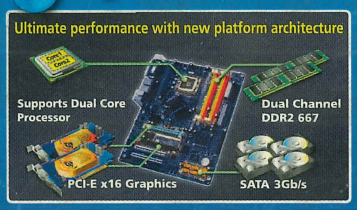
Ultimate performance with new platform architecture

Supports Dual Core Processor

Dual Channel DDR2 667

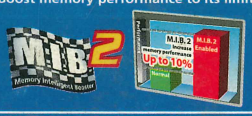
PCI-E x16 Graphics

SATA 3Gb/s



CPU Intelligent Accelerator 2
The most intelligent accelerator for your PC

Memory Intelligent Booster 2
Boost memory performance to its limits



Intel® EM64T Ready
Intel® Extended Memory 64 Technology
Doubles data access with 64 bits.

Security DNA

U-Plus D.P.S.*
Enhance system cooling & overclocking capability

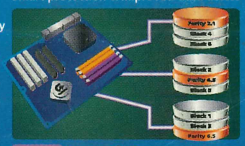
Heat In
Wick Structure
Heat Out

Difference up to 50°C

Keep Good Thermal after O.C.

* Not all models support the features above

RAID5
Smart protection & improved data access



Intel® Execute Disable Bit
Protects system from virus attacks

Xpress Recovery
Instantly recovers system files back to normal

GA-8I955X Royal

Dual Core Processor · Dual Channel DDR2 888 · PCI Express · Serial-ATAII RAID · Dual Gigabit LAN · Dual RAID

- Intel® 955X Express Chipset + ICH 7R
- Optimized for Intel® Pentium® Processor Extreme Edition
- Supports dual channel DDR2 667 with ECC up to 8GB
- Features GIGABYTE exclusive U-Plus Dual Power System
- Features dual Gigabit Ethernet port connection
- Integrated new generation SATA 3Gb/s storage interface
- Features with Intel Matrix Storage Technology
- Designed for Dolby Master Studio

Free! GN-BTD02 *Bluetooth USB Dongle included!!*

GIGABYTE Patented *U-Plus D.P.S. included!!*

GA-8N-SLI Royal

Dual Core Processor · Dual Channel DDR2 667 · SLI Multi-GPU · PCI Express · Serial-ATAII RAID · Dual Gigabit LAN

Supports GIGABYTE Unique Dual GPU 3D1 Series Graphics Card

- NVIDIA® nForce™4 SLI™ Intel® Edition + MCP04
- Features GIGABYTE exclusive U-Plus Dual Power System
- Supports FSB1066 Intel® Pentium® D processor
- Supports Dual Channel DDR2 667 memory
- SLI™ Supports two SLI™-Ready GPUs to scale gaming performance
- Supports NVIDIA® SATA 3Gb/s and RAID for advanced storage application
- Features dual Gigabit Ethernet connection with NV firewall
- Features PCI-Express x1 and IEEE1394b interface
- Integrated high quality 8 channel Audio Codec

Free! GN-BTD02 *Bluetooth USB Dongle included!!*

GIGABYTE Patented *U-Plus D.P.S. included!!*

SLI Multi-GPU Support

Specifications and pictures are subject to change without notice.
All brand names and products are registered trademarks of their respective companies.

Nhà phân phối:
Công ty Viễn Sơn
162B Bùi Thị Xuân, Q.1
TP. HCM
ĐT: 08 - 8326085

Các đại lý:

Hà Nội:	Thủy Linh	04 5371525	*Qui Nhơn:*	Vi tính Qui Nhơn	056 822803
Huế:	Điện Tử Huế	054 846146		Bảo Châu	056 828199
Đà Nẵng:	Viticq	0511 871838	*Nha Trang:*	Tin Hưng	058 825081
	Phi Long	0511 816000		Tin Học Nha Trang	058 810822
	GCC Đà Nẵng	0511 653060		Sao Kim Nha Trang	058 510885
Quảng Ngãi:	MHQ	055 825894	*Cần Thơ:*	TT Điện Tử Tin Học Đại Học Cần Thơ	071 832875

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw